
WWW.PCACTION.DE
PC ACTION
DVD XXL 8 GByte
UNZENSIERT: AB-16-DVD!
11/2005
OKTOBER
€ 4,99
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
PREMIUM VOLLVERSION
ENCLAVE
DER ACTION-REISSER FÜR FANTASY-KRIEGER!
2 Kampagnen, 16 Charaktere, 27 Levels, 82 Waffen, 41.278 Monster.
PC ACTION-Wertung: 83%
16
USK
CIVILIZATION CONQUESTS
+ Bonus: Add-on
CIVILIZATION 3: CONQUESTS
(Vollversion auf PC Games 10/05)
GESPIELT WIR ES HABEN!
STAR WARS BATTLEFRONT 2
LUKE DICHT, OBI IM WAHN UND HAN WIEDER SOLO? DANN GREIF DIR DEIN LICHTSCHWERT UND RETTE DAS UNIVERSUM!
KNALLHART GETESTET:
F.E.A.R.
BLACK & WHITE 2
BLITZKRIEG 2
CONFLICT: GLOBAL STORM u. v. m.
EXTRAS AUF DVD:
ÜBER 1 GIGABYTE MAPS & MODS!
Unreal TOURNAMENT 2004
C.O.R.: Komplett neues Spielgefühl dank Kampfrobotern, Düsenjets und Panzern!
TEST: DER SHOOTING-STAR
SERIOUS SAM 2
SCHÖN BALLER-BALLER: HUMOR IST, WENN ES TROTZDEM KRACHT!
EXKLUSIV AUF DVD:
ALBUM-VORVERÖFFENTLICHUNG VON COUNTER-STRIKE-BARDE JAN HEGENBERG: DEMOTAPE
4 195002 704998 11

VIETCONG 2





ORIGINAL WAFFEN



ORIGINAL FAHRZEUGE



ORIGINAL SCHAUPLÄTZE



ORIGINAL VIETCONG













Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... beantragt den 36-Stunden-Tag, um neben der Heftproduktion die ganzen Hits auch noch spielen zu können.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... hat von seinem September-Gehalt eine Südseeinsel gekauft und investiert den Rest in Kulmbacher Bier.



AHMET ISCITÜRK
ACTION- UND NOCH MEHR ACTIONSPIELE
... bedroht verstärkt EA-Mitarbeiter, damit das beste Rennspiel der Welt *Burnout 4* für PC umgesetzt wird.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... braucht Schlaf, verzweifelt aber bei dem Gedanken, dass seine Tochter noch 18 weitere Zähne bekommt.



MARC BREHME
ADVENTURES, STRATEGIESPIELE UND WISIMS
... hat genug von den Hackfressen der Kollegen und genießt seinen Urlaub an der andalusischen Mittelmeerküste (Spanien!).



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... hat sich im Urlaub verlobt und ernährt sich seitdem nur noch von den Früchten der Liebe.

HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... zockt *NHL 06* und winkt der Tussi aus Ludwigshafen sowie deren Tochter, der knuffigen Nahrungsmittelvernichtungsmaschine.

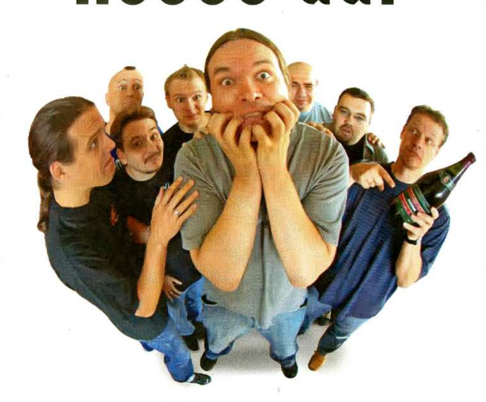


LUKASZ CISZEWSKI
ACTIONSPIELE UND MEHRSPIELER-SHOOTER
... verflucht den Erfinder von Krankheiten und zockt währenddessen das PSP-Puzzle *Lumines* auf dem Klo.



HEINRICH LENHARDT
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... stand dem Kollegen Hesse beim Test von *F.E.A.R.* Händchen haltend mit Baldriantee und Blutdruckmesser zur Seite.

Angst essen Hesse auf



Höhepunkte des Monats: Jo Hesse testete F.E.A.R. in Kirkland, Iscitürk terrorisierte Lucas Arts und Ciszewski erlitt eine Blasenentzündung.

Wollner: Herr Hesse, wie war es denn in Spockland?

Hesse: Kirkland, Sie Witzbold! *F.E.A.R.* war richtig gruselig, aber bei Monolith waren alle nett zu mir.

Brehme: Ich finde Monolith sollten sich in Stereolith umbenennen. Das klingt moderner.

Fränkel: Warum nicht gleich Dolby Digitallith?

Hesse: (ruft gen Himmel) Herr, was habe ich dir nur getan? Was?

Fränkel: Reißen Sie sich doch alle mal am Riemen!

Ciszewski: Aua! Wollner! An Ihrem eigenen Riemen! Ich hab sowieso schon eine Blasenentzündung. Lassen Sie meinen Lolek los!

Bertits: Und ich habe ein Kind in diese Welt gesetzt, die voller Gestörter ist. Ich bin so verantwortungslos!

Bigge: Ruhe! Zurück zur Tagesordnung. Iscitürk, wie war es bei Lucas Arts und wie spielt sich *Battlefront 2*?

Iscitürk: *Star Wars* ist zwar immer toll, aber dieses Spiel ist definitiv besser als der Vorgänger.

Wollner: Komisch. Meine Freundin sagt immer, mein Vorgänger war definitiv besser als ich. Keine Ahnung, wie sie das meint.

Bigge: Machen Sie sich nichts draus, Wollner. Was zählt, sind die innere Werte.

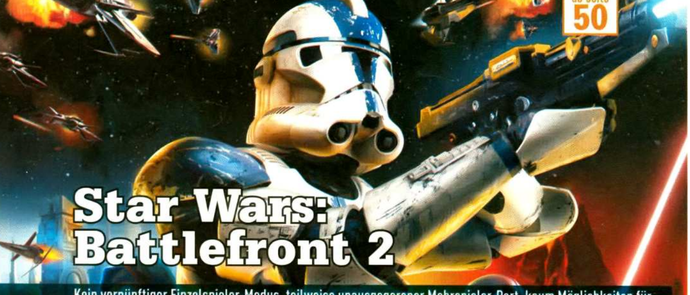
Brehme: Sehr guter Punkt. Wo bestellen wir denn heute unser Mittagessen?

TEST DES MONATS

F.E.A.R.

Half-Life 2 und *Doom 3* hießen letztes Jahr die am meisten erwarteten Shooter des Jahres. In diesm Jahr gebührt der Top-Platz der Begehrlichkeitsliste *F.E.A.R.*, dem durchgestylten Horror-Trip aus dem Hause Monolith. Zu Recht? Wir haben den Ego-Shooter auf den Zahn gefühlt und verabreichen Ihnen Ergebnisse der Wurzelbehandlung. Alle Infos und Bewertungen gibt's ab Seite 72.

THEMA DES MONATS



Star Wars: Battlefront 2

Kein vernünftiger Einzelspieler-Modus, teilweise unausgegorener Mehrspieler-Part, kaum Möglichkeiten für Modder: Die Kritikpunkte am ersten Teil des Weltraum-Geballers aus dem Hause Lucas Arts waren vielschichtig. Trotzdem avancierte *Battlefront* zum meistverkauften *Star Wars*-Spiel aller Zeiten. Teil 2 haben wir für Sie angespielt. Danach sind wir sicher: Diesen Titel wird der Vorgänger verlieren. Warum Sie das Lichtschwert entstauben sollten, lesen Sie ab Seite 50.

PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION: **11/2005**
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

BLICKPUNKT

SEITENSPRUNG

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

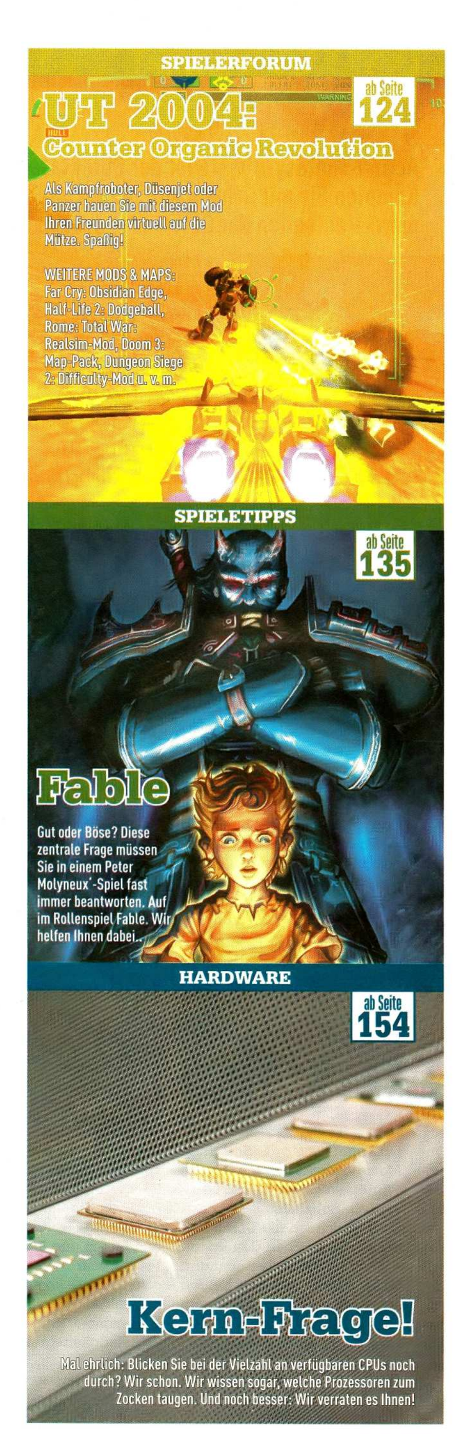
TEST DES MONATS:

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

Legende: PC ACTION Gold PC ACTION Preistipp



SPIELE IN DIESEM HEFT



VOLLVERSION

Enclave

Action-Fantasy-Abenteuer der Güteklasse A: Kämpfen Sie mit Schwertern, Äxten und Hämmern – aufseiten der Guten oder der Bösen!

- 2 Kampagnen
- Je 6 Charaktere
- 4 Bonus-Charaktere
- 27 Levels
- 82 Waffen und Ausrüstungsgegenstände
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Ego- oder Verfolgerperspektive
- Versteckte Minispiele
- PC ACTION-Wertung: 83%

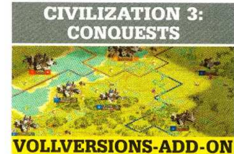
PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	600 MHz, 128 MByte RAM, 2,2 GByte HD
MEHRSPIELER:	Nein
INTERNET:	www.enclavegame.com

GRANATENSTARKE DEMOS AUF DVD

CIVILIZATION 3: CONQUESTS



VOLLVERSIONS-ADD-ON

Wer reist, kann was erzählen! Sie reisen gleich durch Jahrhunderte, dank des Strategie-Hits *Civilization 3: Conquests*! Neun neue Eroberungsfeldzüge, sieben frische Zivilisationen, mehr Rohstoffe locken ebenso wie fünf weitere Weltwunder. Mit verbessertem Mehrspieler-Modus und detaillierter einstellbarem Schwierigkeitsgrad – top!

Mindestvoraussetzung für die Demo:
400 MHz, 128 MByte RAM, 800 MByte HD

BET ON SOLDIER

NUR AUF AB-18-DVD

Kein 0815-Shooter: Hier wetten Sie auf die Akteure! Nicht nur die Ausrüstung entscheidet über Sieg oder Niederlage, auch List und Beweglichkeit sind gefragt. Schlüpfen Sie in die Rolle des vom Schicksal gebeutelten Protagonisten Nolan Daneworth. Einzelspieler-Demo mit Tutorial-Level „Patrol" und Alaska-Szenario „Cargo Bay 1".

Mindestvoraussetzung für die Demo:
1,4 GHz, 512 MByte RAM, 906 MByte HD

HEROES OF THE PACIFIC

Heroes of the Pacific entführt Sie in den Zweiten Weltkrieg. Aufseiten der Amerikaner erleben Sie den Pazifikkonflikt. Demo mit drei Missionen: Pearl Harbor, Wake Island, Marshall Island. Sie können sich auch auf spaßige Luftduelle im Mehrspieler-Modus freuen, denn Netzwerk- und Onlinegefechte sind ebenfalls möglich.

Mindestvoraussetzung für die Demo:
1,4 GHz, 256 MByte RAM, 510 MByte HD

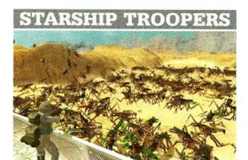
NHL 06



EA Sports schert sich einen Teufel um Spielerstreiks und Gewerkschaftskriege: Trotz ersatzlos gestrichener NHL-Saison im letzten Jahr schicken die Kanadier nun die aktuelle Version ihrer *NHL*-Serie aufs Eis. Die Demo beinhaltet ein fünfminütiges Testdrittel mit den Teams aus Tampa Bay und Toronto.

Mindestvoraussetzung für die Demo:
1 GHz, 256 MByte RAM, 330 MByte HD

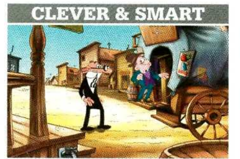
STARSHIP TROOPERS



„Bugs, Sir! Millionen!" Hier können Sie zeigen, ob Sie zum Kammerjäger taugen. Bekämpfen Sie als Mitglied der mobilen Infanterie wie in der Filmvorlage mit Schießprügeln und alternativen Feuermodi Ausgeburten der außerirdischen Käferplage. Geht Ihr Rechner aufgrund der zahlenmäßigen Überlegenheit der Gegner in die Knie: Schatten abschalten!

Mindestvoraussetzung für die Demo:
2 GHz, 512 MByte RAM, 515 MByte HD

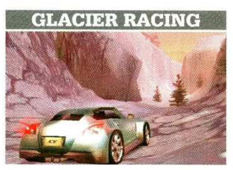
CLEVER & SMART



Obwohl *Clever & Smart: A Movie Adventure* bereits im Winter erschien, schiebt Adventure-Spezialist Crimson Cow jetzt noch die Demo hinterher. Sie erleben den ersten Abschnitt der Vollversion und lösen Rätsel mit den beiden schrägen Vorzeigeagenten. Gegen Ende gibt es den Trailer als Abspann präsentiert.

Mindestvoraussetzung für die Demo:
266 MHz, 64 MByte RAM, 480 MByte HD

GLACIER RACING



Die Demo des Action-Rennspiels setzt Sie ans Steuer einer PS-strotzenden Luxuskarosse. In einem Eis-Canyon beharken Sie Gegner mit Lenkraketen und Minen und halten sich die Polizei vom Leib. Online oder solo ist ein komplettes Rennen mit allen Waffen aus dem Hauptspiel und knackigem Schwierigkeitsgrad spielbar.

Mindestvoraussetzung für die Demo:
750 MHz, 256 MByte RAM, 75 MByte HD

ROME: TOTAL WAR - BARBARIAN INVASION



Hier beweisen sich erfahrene Schlachtenlenker und unbedarfte Truppenführer gleichermaßen. Dirigieren Sie Speerträger, Bogenschützen und Artillerie über historische Kampfplätze. Die Demo umfaßt das Tutorial und zwei Auseinandersetzungen, in denen Briten auf Sachsen und Römer auf Hunnen treffen.

Mindestvoraussetzung für die Demo:
1 GHz, 256 MByte RAM, 366 MByte HD

Weitere topaktuelle Demos finden sie auf der DVD. Siehe Inhalt rechte Seite. ▶

SPIELERFORUM AUF DVD


ACT OF WAR: MAP-PACK


C&C: GENERÄLE: MAP-PACK


DOOM 3: MODS & MAPS


FAR CRY: OBSIDIAN EDGE


HL 2: DODGEBALL


HL 2: THE BATTLEGROUNDS 2


ROME: TOTAL WAR: REALISM MOD


UT 2004: C.O.R.



EXKLUSIV AUF DVD:
Album-Vorveröffentlichung von *Counter-Strike*-Barde Jan Hegenberg: *Demotape*, mit 8 starken neuen Songs.
Mit freundlicher Unterstützung von:
XLhost.de
LEVICOM

JAN HEGENBERG: DEMOTAPE

DVD-INHALT

VOLLVERSIONEN:
Civilization 3: Conquests (Add-on 2)
Enclave

DEMOS:
Bet on Soldier (Nur auf Ab-18-DVD)
Clever & Smart (Nur auf Ab-16-DVD)
Glacier Racing (Nur auf Ab-16-DVD)
Heroes of the Pacific
NHL 06
Rome: Total War - Barbarian Invasion
Starship Troopers

VIDEOS:
Vorschau:
Age of Empires 3
Peter Jackson's King Kong
Pro Evolution Soccer 5
Unreal Tournamnet 2007

Jetzt im Handel:
Conflict: Global Storm
Fable
FIFA 06
NHL 06

Reportage:
Civilization 4
Games Convention
The Elder Scrolls 4: Oblivion

Spezial:
September-Charts
PC ACTION bringt's
Vorlesung des Monats
Abspann
Outtakes

Trailer (Datenbereich der Videoseite)
187: Ride or Die
Battlefield 2 Special Forces
Bet on Soldier (Nur auf Ab-18-DVD)
Brothers in Arms: Earned in Blood
Dark Messiah of Might & Magic
Darkwatch
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
Ghost Recon 3: Advanced Warfighter
Myst 5
Prey
Shadowgrounds
Timeshift (Nur auf Ab-18-DVD)
X 3: Reunion

SPIELERFORUM:
Act of War: Map-Pack + Mapping Tutorial
Command & Conquer: Generäle - Map-Pack
Doom 3: Mods & Maps
Far Cry: Obsidian Edge
Half-Life 2: Dodgeball
Half-Life 2: The Battlegrounds 2
Rome: Total War - Realism Mod
Unreal Tournament 2004: C.O.R. + Patch

TIPPS & TRICKS:
Codename: Panzers - Phase 2
Dungeon Siege 2
Earth 2160
GTA San Andreas
World of Warcraft: Makros und Geldverdienen

PATCHES:
Bet on Soldier 1.1 (d)
Civil War Battles Campaign Corinth 1.04
Civil War Battles Campaign Penisula 1.01
Civil War Battles Ozark Campaign 1.03
Earth 2150: Lost Souls 2.1.9.9 beta
Earth 2150: The Moon Project 2.1.9.9
Falcon 4.0 Allied Force 1.0.2
Far Cry v1.33 von v1.31 (32 bit)
Game Tycoon 1.5.05 to 1.5.15 (d)
Joint Operations Typhoon Rising (e) (Nur auf Ab-16-DVD)
MetalHeart Replicants Rampage 1.1 (int)
Napoleonic Battles 3 Wargram 1.05
Napoleonic Battles 4 Waterloo Expansion Pack1
Napoleonic Battles Campaign Eckmuhl 1.09
Siedler 5 Das Erbe der K"nige 1.05
Starcraft 1.13c (int)
Starcraft Brood War 1.13c (int)
Total War in Europe Waterloo expansion pack 1
Universal Combat A World Apart 1.00.03 (Nur auf Ab-16-DVD)
Warhammer 40000 Dawn of War 1.01 to 1.1 (e)

HARDWARE-TREIBER:
Win9x Me:
Ati Catalyst v.5.2 (Nur auf Ab-16-DVD)
Nvidia Forceware 71.84 (Nur auf Ab-16-DVD)

WinXP 2000
AMD Athlon 64 & Athlon 64 X2 Dual Core Processor Driver v.1.2.2.2
Ati Catalyst ohne CCC v.5.8
Nforce-4-Treiber v.6.53
Nvidia Forceware v.77.77
Nvidia Nforce 4: SLI Intel Edition Treiber für Windows XP X64 v.7.13 WHQL
Nvidia Nforce 4: Standalone-Kit v.6.53
Nvidia Nforce 4: Treiber für AMD64 v.6.66
Nvidia Nforce Audio-Treiber v.4.57
Nvidia Nforce v.5.10 Win2000 XP
Via Hyperion Pro v.500A
Via Hyperion v.456vp1

TOOLS & EXTRAS:
Adobe Reader 7.0
Aufrüstrechner CPU v.1.1
CPU-Z v.1.29
DirectX 9.0c
Everest Home Edition v.2.20
Fraps v.2.6.3
Gamers.IRC 4.36
Jan Hegenberg: Demotape EXKLUSIV!
Power DVD (Trial)
Prime95 v.2.38
Riva Tuner v.2.0 RC15.6
Speedfan v.4.23
Wallpapers
WinZip

DAS PAPPT!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem! Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.

ACHTUNG!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!


G|C 2005
BEST
pc game
"Der größte Hoffnungsträger
im Genre seit Half-Life 2."
Rüdiger Steidle, PC POWERPLAY, August 2005
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
SIERRA™
POWERED BY
gamespy
4PLAYERS.DE
VIVENDI
UNIVERSAL
games
MONOLITH
© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. F.E.A.R., Vivendi Universal Games und das Vivendi Universal Games Logo sind Marken von Vivendi Universal Games, Inc. Sierra und das Sierra Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern

TOP NEWS

»Bulimie kann zu Übellaunigkeit führen, wie dieser Schnappschuss von Kate Moss zeigt.«

»Aua. Beim Nippelpiercing die Milchkammer erwischt.«

»Um Ganzkörper-Keuschheitsgürtel zu knacken, bedarf es eines Spezialschraubenschlüssels.«

Höllenforscher

Ja, auch in HELLGATE: LONDON treten Sie mal wieder Höllengesocks in die Weichteile. Klingt öde? Nicht mehr, wenn Sie wissen, wer dahinter steckt.

Action-Rollenspiel | Was macht Spiele wie *Diablo* eigentlich so erfolgreich, so suchterzeugend? „Das Zufallsprinzip", meint Chef-Spieldesigner David Brevik. Der muss das wissen, der ehemalige Blizzard-Mann ist schließlich der Erfinder von *Diablo*. „Es ist wie bei einem Spielautomaten, du ziehst wieder und wieder am Hebel und manchmal kommt was Tolles raus – und manchmal sogar was ganz Tolles", konkretisiert Brevik. Brevik arbeitet zusammen mit anderen ehemaligen Blizzard-Schergen wie Bill Roper inzwischen für die neu formierten Flagship Studios am Action-Rollenspiel *Hellgate: London*. Kennen Sie nicht? Dann lesen Sie PC ACTION nicht aufmerksam und sollten sich schämen. Okay, eine Mini-Zusammenfassung: Spielprinzip vergleichbar mit *Diablo 2*, Endzeit-Szenario im futuristischen, beinahe komplett zerstörten London. Dort haben sich die Pforten zur Hölle geöffnet, der hervorquellenden Monsterbrut sollen Sie Einhalt gebieten. In Echtzeit, mit modernen bis abgefahrenen Waffen und mit Magie, jedoch aus der Ich-Perspektive wie bei einem Shooter. „Aber es kommt nicht auf Reflexe an", sagt Bill Roper. Kam es bei *Diablo* ja auch nicht. Stattdessen warten Talent- und Zauberspruchbaum, tausende von Aus- und Aufrüstungsgegenständen, eine epische Geschichte, verpackt in Top-Grafik. Klingt traumhaft, meinen Sie. Stimmt, auch wenn die – natürlich zufallsgenerierten – Straßen- und Dungeonschlachten wohl erst Ende 2006 beginnen. Wir warten. Sie auch. Wissen wir doch!

CHRISTIAN BIGGE

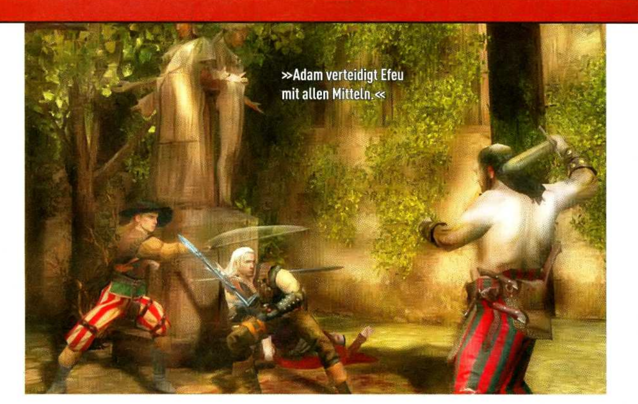
Info: www.hellgatelondon.com



»Klar bringe ich diesen alten Herrn eben um die Ecke.«

»Wird rabiat gegen vorgegangen: Montags-Dämon.«

»Starten ihr Comeback frisch rasiert: ZZ Top.«



Weit ausgeholt!

Wie ein gutes Buch fesselt auch THE WITCHER eine lange Zeit – vor den Monitor. Kein Wunder, es basiert ja auch auf einem Fantasy-Roman.

Action-Rollenspiel | Fantasy-Rollenspiele sind in. Doch oft schlachten Sie sich entweder als herzensguter Überheld oder bitterböser Fiesling durch die Welt. Aber was liegt dazwischen? CD-Projekts *The Witcher* will nächstes Jahr diesen Aspekt beleuchten. In der Rolle des titelgebenden Heroen kämpfen Sie nicht nur gegen zahlreiche Kreaturen, sondern auch mit moralischen Dilemmas. Jede Entscheidung soll den Spielverlauf gravierend verändern. Da *The Witcher* auf den Romanen des polnischen Fantasy-Autors Andrzej Sapkowski basiert, sollte für eine spannende Geschichte gesorgt sein. ANDREAS BERTITS

Info: www.thewitcher.com



Hmm, mal überleben ...

CALL OF CTHULHU: DESTINY'S END bringt endlich mal wieder den Survival-Horror auf unsere PCs. Aber erst im nächsten Jahr.

Action-Adventure | Headfirst-Sudios entwickeln zwei *Call of Cthulhu*-Spiele. *Dark Corners of the Earth* haben wir schon vor Jahren auf der E3 gespielt und nie mehr gesehen. Jetzt bringt Take 2 zumindest die Konsolenfassungen raus, während Sie diese Zeilen lesen. Die PC-Version ist auf 2006 verschoben. Da kommt auch *Destiny's End* für PC. In dem auf Stories von Kultautor H. P. Lovecraft basierenden Action-Horror-Titel übernehmen Sie abwechselnd die Rollen von Jacob Armitage and Emily Carter, lösen Koop-Rätsel und machen Monster kalt. *Alone in the Dark* und *Resident Evil* lassen grüßen. AHMET ISCITÜRK

Info: www.hipinteractive.com

LIES MICH!

GEHEIMAKTE TUNGUSKA



Adventure | 1908 erschütterte eine Riesenexplosion den sibirischen Ort Tunguska. Verschwörungstheoretiker glauben nicht an die offizielle Meteoriten-Version und halten einen UFO-Absturz für die Ursache. In *Geheimakte Tunguska* gehen Sie der Sache auf den Grund. In dem klassischen Point&Click-Adventure spielen Sie Nina Kalenkow, die eigentlich ihren verschollenen Vater sucht und dabei in das größte Abenteuer ihres Lebens stolpert. Die dreidimensionalen Spielfiguren agieren dabei vor gezeichneten 2D-Hintergründen. Spielerisch orientierten sich die Entwickler an klassischen Lucas-Arts-Adventures. Termin: Anfang 2006. (AI)

Info: www.tunguska-game.de

GLIDER

Action | Wir haben einen Gewinner! Den Gewinner der Game-Olympics 2005, um genau zu sein. Den Preis heimste Revogames *Glider: Collect 'n' Kill* ein. Darin ziehen Sie mit Ihrem Gleiter gegen bis zu sieben Gegenspieler in den Luft-Krieg. Dabei sollen Sie nicht nur die Feinde vom Himmel blasen, sondern auch Bälle einsammeln, die in den Levels verteilt sind. Zahlreiche Extras wie „Enhanced Super Charger" oder „Kinetic XXL" helfen dabei, sich in der Rangliste nach oben zu kämpfen. Fünf verschiedene Gleiterklassen und die gleiche Anzahl Arenen stehen den mutigen Piloten zur Verfügung. Für nur 14,95 Euro geht der grafisch eher schwache Titel an den Mann. Frauen kriegen ihn auch nicht günstiger. (AI)

Info: www.glider-game.com

PSYCHONAUTS



Action | Was ist eigentlich mit *Psychonauts* los? Das abgedrehte Action-Adventure, das Tim Schafer (*Vollgas*, *Grim Fandango*) desingte, ist seit Monaten in den USA erhältlich, aber hier zu Lande warten Zocker immer noch. Ganz einfach: THQ will das Spiel komplett eindeutschen, das dauert eben – und zwar bis zum 31. Oktober. Dann erscheint die Geschichte über einen gestörten Wissenschaftler, der angehende Psi-Agenten wegen ihren Gehirnen entführt. Raz, der ebenfalls über Psi-Kräfte verfügt, soll dem Verrückten das Handwerk legen. Allein schon wegen der genialen Optik ist *Psychonauts* mehr als einen Blick wert. (AI)

Info: www.psychonauts.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	Dungeon Siege 2	Microsoft
2	-	2	Half-Life 2	Vivendi Universal
3	▼	1	Battlefield 2	EA
4	▲	NEU	Far Cry	Ubisoft
5	▲	NEU	Bet on Soldier	Frogster Interactive
6	▲	NEU	Die Siedler EdK: Legenden	Ubisoft
7	▼	3	Guild Wars	Flashpoint AG
8	▼	5	Die Sims 2	EA
9	▼	4	GTA San Andreas	Take 2
10	▲	9	Die Sims 2: Wilde Campus Jahre	EA

Quelle: SATURN

Das trifft deinen See-Nerv!

Ein Spiel wie Angelina Jolie – SPARTA: ANCIENT WARS scheint wirklich sexy zu werden. Und das Beste: Jeder Idiot darf selbst Hand anlegen.


»Klar im Abseits: Olivers Kahn (Bildhintergrund).«

Echtzeit-Strategie | Unser neuer Screenshot des *Age of Empires 3*-Konkurrenten *Sparta* zeigt erstmals, wie hervorragend Gefechte auf dem Wasser aussehen. Die Besatzung der Schiffe dürfen Sie selbst zusammenstellen, was dann grafisch sichtbar ist und mehrere Taktiken erlaubt – je nachdem, ob Sie beispielsweise Katapulte, Schwertkämpfer, Bogenschützen oder einen gemixten Trupp bevorzugen. Mit den Schiffen sind sogar Enter- und Ramm-Manöver möglich. Das Spiel erscheint voraussichtlich Ende 2006. Es bietet drei Kampagnen zu je zehn bis 14 Missionen. Neben den Spartanern spielen Sie die Ägypter und Perser, wobei die Entwickler auf einen hohen Realismusgrad Wert legen. HARALD FRÄNKEL

Info: www.imc-online.net

Griechisch für Anfänger

Die Spartaner waren herausragende und aufeinander eingeschworene Krieger, weil sie Dinge taten, die hart machten. Drei der seltsamen Rituale wollen wir unbedingt als Bestandteile im Spiel!

Männerfreundschaften pflegen



Die Ausbilder der Spartaner förderten homoerotische Beziehungen ihrer Soldaten. Das sollte die Verbundenheit und den Einsatz füreinander stärken. Nebenbei erwähnt: Die PC ACTION-Redakteure Andreas Bertits und Ahmet Iscitürk arbeiten sehr gern zusammen. Doch wir schweifen ab. Im Spiel müsste das Ritual so umgesetzt sein, dass es die Moral der Soldaten erhöht. Dabei ist Joystick-Rütteln angesagt, wobei es auf Schnelligkeit ankommt. Die Moral steigt zwischen +1 und +3.

Warmes Tierblut trinken


Foto: action press

Mit sieben Jahren begann die Ausbildung eines Spartaners und bald musste er trainieren, Tiere zu töten. Das noch warme Blut trank er, weil es stark machen sollte. Eine entsprechende Umsetzung wollen wir im Spiel (Kraft +1 bis +3)! Laut dem bekannten Historiker Dr. Ralph Wollner aus Nürnberg aßen die Krieger übrigens oft die noch warmen Lebern ihrer getöteten Feinde. Aber der hat eh keine Ahnung und kann nicht mal Kurt Cobain richtig schreiben (siehe Beilage, Test zu *Total Overdose*).

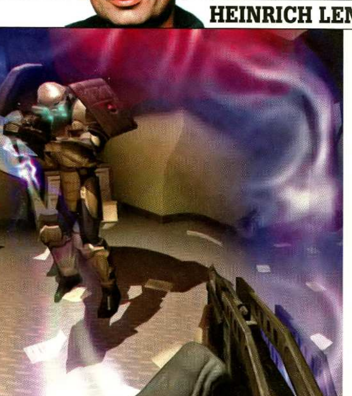
Schmerzen ertragen



Spartaner sollten keinen Schmerz kennen, deshalb wurden sie abgehärtet. Weil es Britney Spears noch nicht gab, mussten sich die Ausbilder andere Folter-Methoden ausdenken. Beim „Rite of Passage" am Heiligtum der Artemis Orthia etwa wurden Käsestücke und andere Leckereien auf dem Altar deponiert. Halbverhungerte Spartaner sollten diese stehlen. Die dort stehenden Soldaten hauten mit langen Stöcken kräftig zu. Klingt nach einem witzigen Minispiel (Lebensenergie +1 bis +3).

Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT NIMMT DEN TEMPOZÜGLER-WAHN UNTER DIE (ZEIT-)LUPE


»Nicht nur im offenen Meer gefährlich: verschwimmen.«

Macht mal langsam

Irgendwie ist es Ironie des Schicksals, dass wir alljährlich Unsummen für PC-Hardware ausgeben, damit unsere Spiele schneller laufen – und dann immer mehr Software konsumieren, bei der ein aktivierbarer Zeitlupen-Effekt elementarer Bestandteil des ganzen Designs ist. So richtig los ging die gezielte Gemütlichkeit mit Max Schmerz, wo wir Kugelflugbahnen bestaunten und Gegner mit einer Lahmheit versahen, wie sie sonst nur Beamten auf Lebenszeit vorbehalten ist. Auslöser dieser Modewelle war der „Bullet Time" genannte Effekt, bei dem im ersten *Matrix*-Kinofilm innovative Kameraführung mit extremer Zeitlupe kombiniert wurde. Die neue Langsamkeit stand auch im Mittelpunkt des offiziellen Filmspiels *Enter the Matrix* und sorgt selbst beim brandneuen Ego-Shooter *F.E.A.R.* für Grafikeffekt-Höhepunkte. Eine reine Shooter-Seuche also? Dann warten Sie mal den nächsten Teil der Rennserie *Need for Speed* ab. In *Most Wanted* erwartet uns das „innovative" Speedbreaker-Feature, mit dem Sie vorübergehend die Geschwindigkeit der Spielwelt verlangsamen, damit besonders knifflige Ausweich- und Abbiegemanöver besser gelingen. Wie lange werden sich andere Genres noch vor der allgegenwärtigen Bremsbereitschaft retten können? Bei Sportspielen wurden erste Angriffe abgewehrt: EA Sports kombinierte vor ein paar Jahren im Eishockeyspiel *NHL* Alleingänge mit einem Zeitlupen-Effekt. Das Experiment gilt gottlob als gescheitert. Wer etwa beim Fußball träge Akteure sehen will, braucht sich ohnehin nur die Innenverteidigung bei einem DFB-Länderspiel anzusehen. Und wann kommt die Bullet Time im Denkspiel-Lager an, damit auch PC ACTION-Redakteure mal eine Chance haben, diese echt komplizierten Klötzchen bei *Tetris* richtig hinzudrehen? Doch vielleicht ist der Spuk bald vorbei und der Trend geht wieder zurück in die andere Richtung – das begehrteste Ballerspiel-Extra war früher schließlich der Tempogewinn durch „Speed up".



Wadde hadde Voodoo da?

»Kaputtgegangen: Zylinderkopfdichtung.«

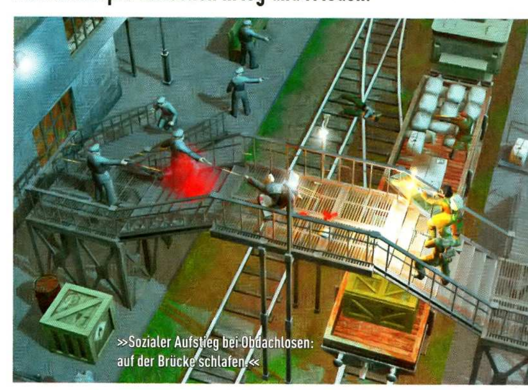
BLACK BUCCANEER mixt Piratenflair mit dunklen Zauberkräften. Eine Schatzjagd inklusive.

Action-Adventure | Gutgesinnte Piraten gibt es nicht. Auch wenn Sid Meier uns das glauben machen wollte. Im Horror-Action-Adventure *Black Buccaneer* von Widescreen Games säuft Ihr Äppelkahn vor der Küste eines Karibikeilandes ab. Statt nackter Tatsachen von tanzenden Eingeborenen erwarten Sie knifflige Rätsel und tödliche Fallen. In 26 anspruchsvollen Leveln kämpfen Sie sich in der Rolle des Seemanns Francis Blade durch neun Welten und kommen dem Geheimnis des mysteriösen Totenkopf-Medaillions und eines sagenumwobenen Schatzes auf die Spur. Klar, dass hinter so einer Klunkerkiste viele her sind. Zwei spielbare Charaktere und alternative Lösungswege sollen Sie lange bei der Stange halten. Im Frühjahr 2006 tauchen Sie nicht nur am PC, sondern auch auf Xbox und PS2 in die Welt der Piraten und dunklen Voodoo-Mächte ein. MARC BREHME

Info: www.black-buccaneer.com

Übergangsheld

Kohle gibt's zwar keine in HAMMER & SICHEL, dafür Rundenkämpfe zwischen Krieg und Frieden.



»Sozialer Aufstieg bei Obdachlosen: auf der Brücke schlafen.«

Runden-Strategie | Spione im Kalten Krieg hatten kein lustiges Leben. Als ein ebensolcher observieren Sie in Nival Interactives *Hammer und Sichel* aufseiten der Sowjetunion die britischen und amerikanischen Kapitalisten. Es gilt, den dritten Weltkrieg zu verhindern! Der Nachfolger des Taktik-Knallers *Silent Storm* verspricht wieder einmal spannende Einsätze, die Ihnen den Schweiß in die Unterwäsche treiben. Wie schon im Vorgänger ist in Rundenkämpfen Ihr ganzes taktisches Können gefragt. Mit 90 originalgetreuen Knarren aus dem Zweiten Weltkrieg ballern Sie sich sowohl am Tag als auch bei finsterer Nacht durch real nachempfundene Schauplätze im Nachkriegs-Deutschland. Achten Sie auch auf die Uhrzeit, denn einige Personen befinden sich nachts in ihren Betten. Das macht es natürlich schwierig, an wichtige Informationen zu gelangen. Das Besondere: nicht nur Waffengewalt bringt Sie weiter, Sie verkleiden sich auch und verstellen Ihre Stimme. Klasse! ANDREAS BERTITS

Info: www.hammer-sichel.de



»Kiffer mögen Effekthascherei.«

Der hat an der Uhr gedreht

Terminprobleme hat Michael Swift nie. Er springt im Sciencefiction-Shooter TIMESHIFT einfach in der Zeit vor und zurück.

Ego-Shooter | Er könnte den Mord an John Lennon verhindern. Er könnte Hitler schon im Kindesalter dermaßen den Hintern versohlen, dass der Bengel nie wieder auf falsche Gedanken kommt. Aber nein, Colonel Michael Swift soll nur zu Forschungszwecken eine Zeitreise ins frühe 20. Jahrhundert machen. Natürlich läuft dort nicht alles glatt, und als Mister Swift ins Jahr 2025 zurückkehrt, hängt ihm ein ganzer tyrannischer Staatsapparat an der Backe. Praktisch jedoch, dass der Hauptcharakter aus *Timeshift* ähnlich wie in der *Prince of Persia*-Reihe die Zeit beherrscht. Mit dem dezenten Unterschied, dass sich die Spielereien wie Zeit-Stopp, Zeit-Beschleunigung und Zeit-Verlangsamung nur auf die Gegner beschränken. Sie dürfen also munter Fehler ausbügeln, Gegnern in Zeitlupe die Waffen vor der Nase wegklauen und andere sonst unmögliche Aufgaben bewältigen. Im Frühjahr 2006 geht's los. LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.atari.com/us/games/timeshift/pc

LIES MICH!

RAT HUNTER


»Führerschein und Fahrzeugpapiere, bitte!«

Ego-Shooter | „Dann sagte ich: Ich mag das Blut, ich will mehr davon!" Michael Kabanov aus der russischen Marketing Abteilung von GFI nimmt kein Blatt vor den Mund. Ob er so jedoch einen deutschen Vertragspartner findet? Dabei spielt sich der simple Shooter *Rat Hunter* nicht so verkehrt. Ein wenig wie *Half-Life 1.* Sie starten als Rattenjäger, kommen dabei aber weit größeren Krabbelviechern auf die Spur. Einen Buggy dürfen Sie dabei natürlich auch fahren. Erscheinen soll das Spiel bereits Ende 2005. (JO)

Info: www.gfi-online.ru

ELVEON

Action | Bereits seit einem Jahr arbeiten 40 Entwickler still und heimlich an diesem Mammutprojekt. Entstanden ist eine komplexe Elfenwelt, in der später noch weitere Spiele Platz finden sollen. *Elveon* macht den Anfang. Wir durften einige elegante Kampfszenen bewundern, die dank *Unreal Engine 3* bereits einen bleibenden Eindruck hinterließen. „Das ist alles längst noch nicht fertig", beeilt sich Entwicklungsleiter Jürgen Reußwig nach der Präsentation anzufügen. Ein „Fantasy Action Epos" soll es werden. Erscheinungstermin: Anfang 2007. Wir bleiben für Sie am Ball. (JO)

Info: www.elveon.com

AGATHA CHRISTIE


»Ausgewachsen: rote Filzläuse.«

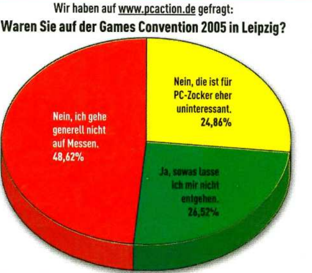
Adventure | Da laut jüngsten Umfragen immer mehr Deutsche den Vornamen von Goethe nicht mehr kennen und Schiller für das Café aus *Unter uns* halten, kommen wir hiermit unserem Bildungsauftrag nach: Agatha Christie ist eine bekannte Kriminalromanautorin, die am 12. Januar 1976 im Alter von 85 Jahren verstarb. Ihr bekanntester Roman bekommt nun ein Computerspiel gewidmet. *Und dann gab's keines mehr* erzählt die Geschichte von zehn Männern und Frauen, die in einer einsamen Villa auf Shipwreck Island zusammentreffen. Der Gastgeber ist unbekannt. Nach und nach kommen die Anwesenden ums Leben. Dabei entwickelt sich das Abenteuer am PC durchaus anders als im Buch. Können Sie das Geheimnis lüften? Mitte November erwartet Sie ein Knobelspiel im typischen Stil von Entwickler Adventure Company. (JO)

Info: www.agathachristiegame.com

SPRICH DICH AUS!



Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Waren Sie auf der Games Convention 2005 in Leipzig?




»Verdammt, ich habe nichts zum Lesen. Mein Magazin ist leer.«

Zwangs-Volldeckung

Nehmen Sie den Gegnern in GHOST WARS nicht nur das Hab und Gut, sondern auch das virtuelle Leben. Aber ohne Schutz kommen Sie nicht ans Ziel.

Echtzeit-Strategie | Nicht nur der Zweite Weltkrieg bietet Futter für Strategiespiele, auch der Kampf gegen den Terrorismus sorgt für spannende virtuelle Schlachten. Das frische Szenario von Digital Realitys *Ghost Wars* ist aber längst nicht alles. Im Spiel schlüpfen Sie in jede Ihrer Einheiten und kämpfen im Stil von *Battlefield 2* gegen die Feinde. Sie schicken also beispielsweise Ihre Truppe wie in jedem anderen Echtzeit-Strategietitel nach vorn und springen dann in den Scharfschützen, um versteckte Gegner zu eliminieren. Schalten Sie nun in den Trooper, um das MG sprechen zu lassen. Schließlich plätten Sie die restlichen Terroristen mit Ihrem Panzer – super! Ob das neuartige Spielsystem funktioniert, erfahren Sie im Frühjahr 2006.

ANDREAS BERTITS

Info: www.digitalreality.hu



Mitmachen und abgreifen per SMS!

HARDWARE-GEWINNSPIEL

SEITE 21

Abgreifen! Ach ja, was eigentlich? Tja, diesen Monat haben wir für Sie etwa einen Komplett-PC von Alternate im Angebot, inklusive 17-Zoll-TFT-Monitor. Nett? Ja, aber längst nicht alles. Zusätzlich gibt's etwa DSL-Hardware von AVM und Eingabegeräte von Microsoft, zum Beispiel Internet-Keyboards oder Explorer-Mäuse. Wenn Sie einen der Preise gewinnen wollen, beantworten Sie die Frage auf Seite 21 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 21" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 21 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-11-05", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DUNGEON SIEGE 2

SEITE 29

Das ist doch mal was ganz Besonderes! Wir gehen mal einfach davon aus, dass Sie sich inzwischen durch die farbenprächtige Fantasy-Welt von *Dungeon Siege 2* geschnetzelt haben. Dabei haben Sie bestimmt ob der Monster-Vielfalt Blessuren davon getragen. Microsoft hat Mitleid mit Ihnen und stiftet zum Schutz einen handgeschmiedeten Helm, den es weltweit nur fünfmal gibt. Um einen davon abzustauben, beantworten Sie die Frage auf Seite 29 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 22" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 22 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Dungeon Siege", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



5x

ATARI

SEITE 18

Myriaden von Preisen hält Atari erneut für Sie bereit. Okay, Kleinwagen oder Flugzeuge sind diesmal nicht dabei, dafür aber unter anderem fünf Vollversionen des Abenteuers *Fahrenheit*. Und begehrenswerte Fanartikel, die Sie nicht im Laden erwerben können. Etwa kultige *Pong*-T-Shirts oder praktische Taschen. Nehmen Sie am Gewinnspiel teil Sie, indem Sie die Frage auf Seite 18 beantworten und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 23" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 23 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Fahrenheit", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



MAUSMATTEN

SEITE 150

Zu langsam bei Ego-Shootern? Schon Sehnenscheidenentzündung nach nur 16 Stunden Dauerzocken? Die Mauspad-Profis von Qpad haben die Lösung. Die heißt Lowsense-Matte, ist jetzt noch flacher, mit Teflon beschichtet und wird von uns gleich 15 mal unters Volk geschmissen. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 150 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 24" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 24 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Qpad", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 32

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 19" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 19 F.E.A.R.) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 49

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 20" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 20 Call of Duty 2) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Sportfreunde, siegen!

Sie möchten bei unserem Gewinnspiel auf Seiten der Sieger sein? Dann runter vom Sofa und ran an den Speck! Die tollen Preise im Gesamtwert von 4.500 Euro stellen Microsoft, Alternate und AVM zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Billiger als billig geht nicht? Geht doch: gratis! Das gibt es zu gewinnen:



Hardware von Microsoft
10x Wireless Intelli-Mouse Explorer
10x Internet Keyboard
10x Fingerprint Reader

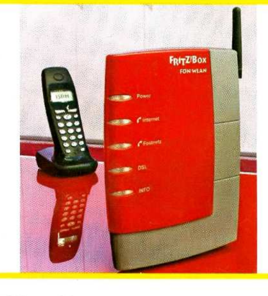


30 Leser dürfen sich auf Hardware aus dem Hause Microsoft freuen. Wir verlosen zehnmal die Highend-Maus Wireless Intelli-Mouse Explorer. Zehn Gewinner erhalten das Internet Keyboard mit vielen nützlichen Sondertasten. Zudem verlosen wir Fingerprint Reader: Mit diesen Geräten können Sie Benutzernamen und Passwörter einfach per Fingerabdruck eingeben.

Gesamtwert der Preise: € 1.500,-



DSL-Hardware von AVM
6x FRITZ!-Box Fon WLAN 7050



Sie haben einen DSL-Anschluss und suchen nach der passenden Hardware? Die FRITZ!-Box Fon WLAN 7050 ist Modem, Router, Hardware-Firewall, WLAN-Access-Point und Telefonanlage für herkömmliches Telefon und Internet-Telefonie in einem. In Zusammenarbeit mit AVM verlosen wir sechs dieser hochwertigen DSL-Alleskönner.

Gesamtwert der Preise: € 1.500,-

ALTERNATE™
HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



Komplett-PC von Alternate
1x Alternate PC System Barebone

Ein Leser kann in Kürze seinen alten Rechner in Rente schicken: Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Alternate einen Mini-PC mit Athlon-64-CPU, Geforce-6800-Grafikkarte und Ein-Gigabyte-Arbeitsspeicher. Zum Rechner bekommt der Gewinner auch noch ein Sharkoon-Soundsystem, ein Sharkoon-Headset und einen 17-Zoll-TFT-Monitor von Samsung.

Gesamtwert der Preise: € 1.500,-

Das musst du wissen!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

AVM nennt seine DSL-Hardware ...
a) Fischers Fritze b) Fritz the Cat c) Fritz!-Box d) Der Alte Fritz

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 26.Oktober 2005

NET NEWS

Abstecher ins Netz!

Auch DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH reiht sich ein in die Riege der Online-Rollenspiele, doch setzt es hier verstärkt Prügel.

Online-Rollenspiel | Für viele ist es das Rollenspiel-System schlechthin: *Dungeons & Dragons* (zu deutsch: Verliese und Drachen). Oft wurde das vor 30 Jahren von Gary Gygax ins Leben gerufene Teil in ein Computerspiel umgesetzt. Nun wagt sich Entwickler Turbine (*Asheron's Call*) an eine Online-Variante, die Sie voraussichtlich ab März 2006 gemeinsam mit tausenden von Zockern auf der ganzen Welt das nagelneue Fantasy-Reich Eberron erforschen lässt. *Dungeons & Dragons Online: Stormreach* spielt auf dem Kontinent Xen'drik und kehrt den Action-Aspekt in den Vordergrund. Als Mensch, Elf, Zwerg, Halbling oder Blechbüchse des neuen Volks der Warforged – eine Art Roboter – kämpfen Sie sich durch Dschungel und zahlreiche Verliese. Sie spielen in abgegrenzten Gebieten, (Instanzen), wo Sie in Ruhe Ihrem Forscherdrang nachgehen können, ohne dass unerwünschte Mitspieler dazwischenfunken. Ein vereinfachtes Regelsystem könnte zwar für Einsteiger interessant sein, Fans der Originalvariante aber abschrecken. So spielen Fertigkeiten nur eine untergeordnete Rolle. Im Kampf kommt es zum Großteil wie bei einem Actionspiel auf Ihre Reflexe an. Simples Geklicke mit der Maus wie bei anderen Genre-Vertretern können Sie getrost vergessen. Ganz im Stil der großen Vorlage sollen die Abenteuer gehalten sein, in denen Sie in schummrigen Höhlen gegen fiese Untote antreten oder hilflosen Bürgern gegen Angriffe hinterhältiger Monster helfen. Übrigens hinterlassen getötete Feinde nur selten Schätze. Diese finden Sie hauptsächlich in Kisten. Außerdem erhalten Sie nur Erfahrungspunkte, wenn Sie einen Auftrag abgeschlossen haben, nicht jedoch für das Töten von Monstern. Egal wie viele Feinde Sie erledigen, letztendlich kommt es nur darauf an, die Mission zu beenden. Segnet Ihr Held das Zeitliche, erwecken ihn entweder hochstufige Priester wieder zum Leben oder Mitspieler schleppen seinen „Seelenstein" zum örtlichen Schrein, bevor er aufs Neue ins Reich der zumindest virtuell Lebenden zurückkehrt. ANDREAS BERTITS

Info: www.ddo.com

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
Online-Fachmann
f.lohmeier@email.de

„Die Games Convention brach erneut alle alten Rekorde. Und die neue Bestmarke im Dauerdaddeln liegt bei 120 Stunden. Bitte nicht nachmachen!"

Sitzen geblieben

Trotz Mini-Pausen fielen die Athleten nicht vom Stuhl und stellten einen neuen WELTREKORD IM DAUERZOCKEN auf.

E-Sport | Die Weltbestmarke im *Dauerzocken* ist gebrochen. Drei neue Rekordhalter haben auf der Games Convention in Leipzig fünf Tage und Nächte gedaddelt. Selbst auf der Toilette und bei Rauchpausen ließen sie die Finger nicht ruhen und spielten mit dem portablen Nokia N-Gage. Pro Tag durften sie nur drei Stunden ausruhen. Die übrigen der insgesamt 120 Stunden zockten sie tagsüber am Messestand von Veranstalter Indiweb und nachts im Leipziger Bahnhof. Und das sind die neuen Champions im Dauerdaddeln: Ariane Ritter (19, Masseurin; großes Foto) aus Frankfurt/Oder, Marcel Pschowski (21, Fachangestellter zur Arbeitsförderung; großes Foto, links) aus Berlin und Marius Schäfer (30, Digital Animation Producer; großes und kleines Foto, jeweils rechts) aus München. 18 Stunden vor Schluss schickten die neuen Rekordhalter einen Notruf ins Netz: „Wir sind müde, wir wissen nicht, ob wir es schaffen. Wir geben alles. Bitte helft uns!" Ein Hilfeschrei aus gutem Grund: Mitstreiter Markus Zellner aus Krefeld (18, Schüler) hatte einen Tag zuvor auf Anraten eines Arztes aufgegeben. Dank guter Zurede aus dem Chat hielt das Trio dann doch noch die letzte Nacht durch und ist nun stolz wie Oskar! FELIX LOHMEIER

Info: www.dauerdaddeln.de



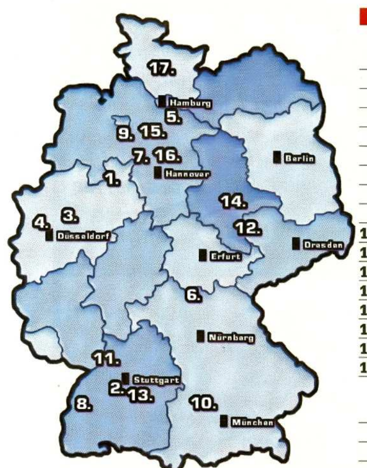
Fotos: Indiweb

»„Wir ziehen los mit ganz großen Schritten und Erwin fasst der Heidi von hinten an die ..."«

»Aus Opfern wurden Sani-Täter.«

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILNEHMER	WWCL	ANM.STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	Slaughterhouse #13	30.09.2005	32108 Bad Salzuflen	1440	✔	🟨	www.mytsh.de
2	LANbada Convention V	01.10.2005	72764 Reutlingen	384	✔	🟩	www.lanbada.de
3	[.ju:nien] IX	07.10.2005	58093 Hagen	650	✘	🟥	www.junien.de
4	Terminal 12	07.10.2005	40878 Ratingen	500	✔	🟩	www.lankoeln.de
5	LAN-Inferno 15	14.10.2005	21357 Bardowick	314	✘	🟩	www.lan-inferno.com
6	Invasion Deluxe	21.10.2005	96215 Lichtenfels	500	✘	🟨	www.invasion-deluxe.de
7	Gamesession HAN 10	21.10.2005	30827 Garbsen	400	✔	🟨	www.gsh-lan.com
8	TT-LAN 21	28.10.2005	77652 Offenburg	276	✘	🟨	www.tt-lan.de
9	LANasutra 9	28.10.2005	27283 Verden	333	✔	🟩	www.lanasutra.de
10	FighterNight #7	04.11.2005	81249 München	528	✔	🟩	www.fighternight.de
11	IBL eXtreme	04.11.2005	75038 Oberderdingen	308	✔	🟩	www.ibl-lan.de
12	The BitSUN	11.11.2005	04103 Leipzig	1536	✘	🟩	www.bitsun-lan.de
13	Dimensions II 05	11.11.2005	72768 Reutlingen	384	✘	🟩	www.dimensions.de
14	LANnation IX 2005-2	25.11.2005	06846 Dessau	400	✔	🟩	www.lannation.de
15	LANresort II	25.11.2005	29646 Bispingen	280	✘	🟨	www.lanresort.de
16	Alpha DEKA 2005	02.12.2005	29221 Celle	650	✔	🟩	www.alpha-lanparty.de
17	NorthCon Winter 2005	16.12.2005	24537 Neumünster	3553	✔	🟩	www.northcon.de
	ÖSTERREICH						
	Days of Thunder 2k5	30.09.2005	4910 Ried im Innkreis	800	✔	🟨	www.dot-lan.at
	nur48stunden - Teil 16	04.11.2005	8200 Gleisdorf	330	✘	🟩	www.nur48stunden.at
	SCHWEIZ						
	sLANp XII	18.11.2005	8953 Dietikon	400	✔	🟩	www.slanp.ch
	NetGame Convention	08.12.2005	3600 Thun	800	✘	🟩	www.netgame.ch



»Strickjacke bei Kik: € 2,99.«

Preis gegeben

Auf der Games Convention wurden die E-SPORT-AWARDS verliehen.

Foto: ESL

E-Sport | Wer sind die besten Zocker des Jahres? Eine hochkarätige Jury (okay, PC ACTION-Chefredakteur Christian Bigge war auch dabei ...) wählte auf der Games Convention unter Leitung der ESL die Meister. Das Ergebnis: Bester Neuling und zugleich E-Sport-Spieler des Jahres ist *Painkiller*-Profi Sander „Vo0" Kaasjager (20, Foto) aus den Niederlanden. Beste Spielerin darf sich die Schwedin Louise „Aurora" Thomsen (25, Foto, Mitte) vom Team Les Seules nennen. Nach der Zeremonie vergnügte sich das Siegerpaar auf der Player's Party. Die Jury wählte noch Gewinner in weiteren sechs Kategorien. Alle Ergebnisse der *E-Sports-Awards* finden Sie im Netz. FELIX LOHMEIER

Info: www.esports-award.org











©2005 WWW.GUNJACK.DE

BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ ÜBER DIE CPL WORLD TOUR 2006

Neues Jahr, neues Glück

Alles wird gut. Nein, das Zitat stammt nicht aus dem Bundestag. Es handelt sich um die subjektive Einschätzung des kommenden Jahres aus Sicht eines E-Sportlers. Allerdings sind solche Äußerungen mit Vorsicht zu genießen, denn ähnlich wie für unseren Bundeshaushalt kann es auch für den elektronischen Sport eigentlich nur noch aufwärts gehen, denn tiefer geht's nimmer ... In meiner letzten Kolumne ließ ich mich über das Versagen der „Cyberathlete Professional League" (CPL) World Tour aus. Gerade mal einen Monat später könnte diese Organisation zum großen Hoffnungsträger mutieren. Im Prinzip ist das weniger der Organisation als vielmehr den Spielen zu verdanken, auf die die CPL zurückgreifen will. Für die World Tour 2006 wurden jetzt zwei statt wie dieses Jahr nur ein Spiel (*Painkiller*) ausgewählt. Team- und Eins-gegen-Eins-Disziplin sollen für die CPL und die Teilnehmer die Kassen klingeln lassen.

»Unhandlich: Schlafteddy.«

Als Mannschaftsspiel ist *Counter-Strike 1.6* angekündigt – überraschend und kontrovers. Immerhin kämpft die neueste Version *Counter-Strike Source* seit über einem Jahr um die Gunst der Elite-Zocker. Fraglich, ob und wie Valve diese Entscheidung mitträgt, die dem *Source*-Flaggschiff den Wind aus den Segeln nimmt. Aber die CPL will nicht die Fehler der diesjährigen Tour wiederholen und ein nicht ausreichend populäres Spiel für die Top-E-Sport-Veranstaltung auswählen. Aus diesem Grund sitzt CPL-Geschäftsführer Angel Munoz derzeit auch mit Fruchtkorb und Blumenstrauß bei id Software in Texas, um sich *Quake 4* als Eins-gegen-Eins-Disziplin zu sichern. Ob das klappt? Bei den letzten Verhandlungen trennten sich die Wege von CPL und id schnell wieder. Das schadete der CPL und dem E-Sport im Jahr 2005 mehr als dem solventen Ego-Shooter-Lieferanten. Na ja! Spätestens wenn der Bundeshaushalt wieder ausgeglichen ist, geht es auch mit dem E-Sport bergauf ...

LCD | LCD TV | CRT | Projektor



Geschwindigkeit in **einer neuen Dimension**



Schneller geht nicht!

Als erster Hersteller unterbietet ViewSonic mit 3 ms alle bisherigen Reaktionszeiten und unterstreicht damit wieder einmal seinen technologischen Innovationsanspruch. Die beiden 17" und 19" Displays sind mit dieser extrem schnellen Reaktionszeit ideal für den anspruchsvollen Anwender. Schnelle Anwendungen, Videobearbeitung, Filme oder Spiele meistern die Monitore mit perfekter Schärfe und ohne Verzögerung.

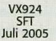
Überzeugen Sie sich selbst, die Experten konnten wir schon überzeugen:



VX924
PC Games Hardware
Juli 2005



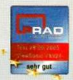




VX924
SFT
Juli 2005



VX924
GameStar
August 2005



VX924
PRAD.de
August 2005



VX924
PC Games
August 2005



VX924
PC Action
August 2005



VX724

17"- Design LCD-Display,
3 ms Reaktionszeit (grey to grey),
300 cd/m², 500:1 (typ.), 1.280 x 1.024,
TCO'99, Blickwinkel 140° h./130° v.,
analog + digital

VX924

19"- Design LCD-Display,
3 ms Reaktionszeit (grey to grey)
270 cd/m², 550:1 (typ.), 1.280 x 1.024,
TCO'99, Blickwinkel 140° h./135° v.,
analog + digital

3 Jahre Garantie, inkl. Vor-Ort-Austausch





the choice of professionals

www.fastresponsetime.de



»Hilft nicht bei Drachenschmerzen: Hals-Nasen-Ohren-Arzt.«

Online-Rollenspiel | Ende September lassen Sie Ihren Gelüsten freien Lauf, anderen Spielern in Sonys *Everquest 2* so richtig auf die Glocke zu hauen. Im Add-on *Wüste der Flammen* steppt in der persisch angehauchten Stadt Maj'Dul der Bär. Während Sie in den Straßen jeden Nichtspielercharakter zu Mus vermöbeln, schlagen Sie sich in der großen Arena mit menschlichen Zockern die Rübe ein. Aber Vorsicht, das neue Wüstengebiet ist erst ab Level 45 zu genießen. Dafür finden Sie dort extra schlagkräftiges Mordwerkzeug. ANDREAS BERTITS

Info: www.everquest2.com

LIES MICH!

CITY OF VILLAINS



»Er bereut noch immer, dass er seine Hände für Türck ins Feuer legte.«

Online-Rollenspiel | Das Gegenstück zu *City of Heroes* steht in den Startlöchern. NC Softs *City of Villains* lässt Sie Anfang des nächsten Jahres in die Rolle eines verruchten Superverbrechers schlüpfen. Nach einem Gefängnisausbruch wollen Sie es den ach so guten Helden zeigen. Oder Sie bauen eine Festung der Finsternis, planen dort Ihre fiesen Streifzüge. Doch hinter jeder Ecke könnten die Verfechter des Lichts lauern ... ANDREAS BERTITS

Info: www.cityofvillains.com

AUS FÜR ASHERON'S CALL 2

Online-Rollenspiel | Aus die Maus. Obwohl in den USA erst seit kurzem das Add-on *Legions* erhältlich ist, schließt Entwickler Turbine am 30. Dezember aufgrund stetig sinkender Abozahlen die Tore des Online-Rollenspiels *Asheron's Call 2*. Das soll allerdings keine Auswirkungen auf den Vorgänger haben, der sich noch immer großer Beliebtheit erfreut. Turbine widmen sich nun ganz der Fertigstellung von *Dungeons & Dragons Online: Stormreach* (siehe Seite 24) sowie *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar.* ANDREAS BERTITS

Info: www.asheronscall2.com

ESL-EUROPAMEISTERSCHAFT



»Pfoten weg! Das ist mein Bier!«

Foto: ESL

E-Sport | Das deutsche Nationalteam hat bei der Europameisterschaft der *ESL* auf der Games Convention zwei Titel geholt: Wir sind Meister in *Counter-Strike* und *FIFA 2005*. Erstmals offiziell unterstützt vom deutschen E-Sport Bund (eSB), setzte sich das Team gegen 23 europäische Nationalmannschaften durch. In *Warcraft 3* reichte es allerdings „nur" für einen dritten Platz. Dort siegte Schweden. Lange können sich die Spieler aber nicht auf ihren wohlverdienten Lorbeeren ausruhen: Die Titelverteidigung beginnt im Frühjahr 2006. FELIX LOHMEIER

Info: www.esl-europe.net/enc/encfinals2/

WORLD E-SPORTS GAMES

WEG2005

E-Sport | Die *World E-Sports Games (WEG)* starten in die dritte Saison. Vom 9. Oktober bis zum 4. Dezember kämpfen E-Sport-Profis im ehemaligen olympischen Dorf nahe Seoul, Korea, vor laufenden TV-Kameras um einige hunderttausend Euro Preisgeld. Gerüchte (ausgelöst durch überfällige Preisgelder), dass eine Insolvenz drohe, dementierte der Veranstalter. Dank eines neuen Investors will die *WEG* auch eine kostenlose Live-Übertragung der Spiele in Europa via Internet anbieten. FELIX LOHMEIER

Info: www.worldesportsgames.com

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Heike Fleck **Alter:** 39 Jahre
Beruf: Restaurantleiterin **Nick:** Funkelchen
E-Mail: funkelchen@planet-actofwar.de
Homepage: www.planet-actofwar.de
Lieblingsgenre: Strategiespiele
Lieblingsspiele: C&C: Generäle, Act of War
Spiele seit: ca. 5 Jahren
Statement: Ich mappe für mein Leben gern, das ist meine liebste Freizeitbeschäftigung – natürlich nach meinem Freund HerzZorro, mit dem ich zusammenlebe. Ansonsten gehe ich gern schwimmen, lese viel und erlerne momentan das Kickboxen. Und ich habe meinem Hund Digger schon mehrere Kunststückchen beigebracht. Bei HerzZorro habe ich das auch mit den Kunststücken probiert aber ... seufz ... das dauert noch *lach*

Anm. d. Red.: Das mit den Kunststücken kennen wir, manchmal wollen wir Typen halt nicht. Kleiner Tipp: Männer sind käuflich! Bei einigen reichen schon Bananen, um Verrenkungen hevorzurufen. Andere – wie unser Chef – brauchen Sportwagen, na ja.

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine **VIRENFREIE** Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

Komm unter die Haube!

Die Microsoft Game Studios, Battlehead.com und PC ACTION haben ein großes Herz für Leser. Deshalb können Sie hier was gewinnen, was es nirgends im Laden zu kaufen gibt: Einen handgeschmiedeten Helm zum Action-Rollenspiel Dungeon Siege 2! Insgesamt existieren nur fünf Exemplare, deshalb hat ein Kopfschutz einen Wert von etwa 800 Euro. Ob Sie Ihren Computertisch damit schmücken, die Nachbarn neidisch machen, bei einem Live-Rollenspiel mitwirken oder Orchideen darin züchten – die stählerne Dungeon Siege 2-Haube ist eine feine Sache für alle Fälle. Das gute Stück kann Ihnen gehören, beantworten Sie nur folgende Frage richtig, um an der Verlosung teilzunehmen:

WELCHER DER FOLGENDEN BEGRIFFE BESCHREIBT EINE SPEZIELLE HELM-ART?

A) Wilhelm
B) Helms Klamm
C) Italienische Barbuta
D) Helmut

Dungeon Siege II

Microsoft game studios

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

ECHT RÜSTIG!



BATTLEHEAD HEISST DIE MODERNE RÜSTUNGSSCHMIEDE, DIE DEN DUNGEON SIEGE 2-HELM PRODUZIERT HAT. BEI IHR KÖNNEN ANGEHENDE KRIEGER NICHT NUR AUS RÜSTUNGSTEILEN UND KOMPLETTRÜSTUNGEN WÄHLEN – WER WILL, DARF SELBST ETWAS ENTWERFEN UND DANN UMSETZEN LASSEN. EINEM BESUCH BEI DER SCHWIEGERMUTTER STÜNDE DANN JA NICHTS MEHR IM WEG.

LESER BRIEFE



Und das geschah vergangenen Monat ...

Friss oder wirb!

Deutsche Werbespots sind fürchterlich. Aber jetzt werden andere Schokoladensaiten aufgezogen.

Seit 1983 grinst von der Brandt-Zwieback-Packung dasselbe Balg. Und wenn ich der Typ wäre, der anno dunnemals für Kinderschokolade abgelichtet wurde, hätte ich meinen Erziehungsberechtigten mittlerweile längst einen Singapur-Urlaub gezahlt, um ihnen dann sechs Kilo Heroin unterzujubeln. Hallo? Stellen Sie sich bitte vor, in jedem Supermarkt würden Kinderfotos von Ihnen hängen! Ja, Werbung bedeutet Schmerz. Wenn ich mir Reklame im deutschen Fernsehen anschaue, ist sogar das Wort „Körperverletzung" angebracht. Da gibt's einen schwuchteligen Hämorrhoiden-Gedächtnis-Brummbär, der uns weismachen will, dass nur Charmin superweich und alle Konkurrenz-Wischerblätter scheiße sind. Der aktuelle Melitta-Mann – allein erziehend, immer top gekleidet und stets gut drauf – sondert mehr Schleim ab als eine Schnecke im Ameisenhaufen. Seinen „Ich hab mal wieder eine 6 in Mathe, aber kann dafür Kaffee kochen"-Sohn würde jeder halbwegs normale Vater ohnehin postnatal abtreiben und den zugehörigen Köter höchstpersönlich einschläfern. Oft gibt auch die Laienschauspielgruppe Blödesheim bei der Calgon-Werbung eine Kostprobe ihres nicht vorhandenen Könnens, wobei eine kunsthysterische Hausfrau feststellt, dass sie wegen eines billigen Wasserenthärters jetzt in der Küche Guppys züchten kann. Apropos: Frisch aus der Zuchtstation für Mini-Werbe-Mutanten stammt die sechsjährige Mia.

Der zweibeinige, plärrende Froop-Fruchtalarm-Tumor ist das Enkelkind des früheren Melitta-Manns Egon Wellenbrink, von dem wir vergeblich gehofft hatten, er würde seinen Stamm möglichst weit vom Apfel lassen – aber nein, er musste den Schaft ja ein- und sich damit fortpflanzen! Sollte mir, nebenbei erwähnt, das sonnenbankgegerbte, hawaiianische Inselgorilla-Duo Jimmy Humuhumunukunukuapa-a und sein Little Bruddah über den Weg laufen, werde ich ein bisschen Zyankali in ihre Bamboocha-Fanta mixen. Denn so geht's nicht: Wenn wir uns derlei Grauen dauerhaft aussetzen, ist unsere Gehirnrinde bald so locker, sie würde sogar in Milch schwimmen. Die PC-ACTION-Redaktion hat jedenfalls die Faxen dick. Ab sofort drehen wir deutsche Spots nach, nur besser. Welche Werbung finden Sie besonders schlecht? Schicken Sie uns Ihren Vorschlag und ein Skript dazu – per E-Mail an leserbriefe@pcaction.de oder an die bekannte Verlagsadresse mit dem Stichwort „Werbung". Der monatliche Gewinner wird namentlich im Heft erwähnt und berühmt! In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Fotos: action press, Roland Gerhardt, Montage: Roland Gerhardt

HAB EUCH LIEB!

Bleibt so ironisch, sarkastisch, rassistisch, hirnlos, minderbemittelt, abnorm, gesellschaftsfeindlich, zynisch, misanthropisch, krank und gestört wie ihr seid, dann haben euch auch sicher hier in Österreich noch ganz viele Leser ganz lieb!

ROBERT BUCHNER, PER E-MAIL

Prima, Robert! So lange keiner mehr von euch nach Deutschland auswandert, um hier Politiker zu werden, beruht die Liebe sogar auf Gegenseitigkeit.

HAB EUCH NICHT LIEB!

SEHR GEEHRTES PC-ACTION-TEAM, ICH FRAGE MICH MANCHMAL, WIE EINE ZEITSCHRIFT, DIE SOLCH EINEN SCHEISS SCHREIBT (ihr erbärmlichen Wichser) ÜBERHAUPT NOCH LESER HABEN KANN. ICH MEINE, MERKT IHR DENN NICHT, DASS EURE LESERZAHL STETIG SINKT? DOCH, IHR WISST ES UND VERSUCHT, ES DURCH TEILS KINDISCHE, TEILS RASSISTISCHE WITZE ZU ÜBERSPIELEN. [...]

MICHAEL HOFFMANN, PER E-MAIL

Da, schau, hinter dir! Ein dreiköpfiger Affe!

BERUFSBERATUNG 1

Betreff: Redakteur als Ausbildungsberuf. [...] Ich frage mich, ob Redakteur ein anerkannter Ausbildungsberuf ist? Kannst du mir, da du Redakteur bist, weiterhelfen? Welche Voraussetzungen bräuchte man, um beispielsweise

bei einer PC-Zeitschrift wie der PC ACTION anzufangen? [...]

THOMAS KOWALZIK, PER E-MAIL

Momentan? Du musst eine Frau sein und schlucken.

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

FRAGEN BITTE!

Moin! Ich hätte da gerne mal ein paar Fragen. 1. Gibt es irgendwelche Neuigkeiten zu ELITE 4? Das soll ja Gerüchten zufolge in Entwicklung sein. 2. Welche Rennspiele übertragen die Fliehkräfte in den Kurven auf FF-Lenkräder?

GUIDO LANGE, PER E-MAIL

Tut uns Leid, wir verschicken keine Fragen, außerdem hast du ja schon zwei.

FLUTOPFER

Gibt es bei euch zufällig jemanden, der für verschiedene Sieleprobleme verantwortlich ist? [...]

JAN SCHENK, PER E-MAIL

Nö, bei uns kennt sich keine Sau mit Deichschleusen aus, die sich bei steigender Flut selbstständig schließen, vom Binnenwasser geöffnet werden und zur Entwässerung eingedeichter Niederungen dienen.

WOW!

Ich muss euch eins sagen: ICH HASSE DIESEN GANZEN POSITIVEN SCHEISS ÜBER WORLD OF WARCRAFT! Diese ganze Hochloberei und das alles. Das Game is' so derbe grottig und schlecht und von der Grafik will ich gar nicht erst reden. Und Games wie EQ2 werden nur kritisiert und angeprangert. Natürlich, es hat 'n paar Nachteile und Macken aber es is' einfach nur geil. WoW hat auch viele Macken, von denen man aber selten was hört. Irgendwie hab ich das Gefühl, das Blizzard die PC-Zeitschriften bezahlt. [...]

CHRISTIAN GÖTTING, PER E-MAIL

Logisch nehmen wir Bestechungsgelder, irgendwie müssen wir ja die Kantine finanzieren, in der's freitags immer Koi-Karpfen gibt.

SCHLECHTE KARTE

Ich weiß, ich weiß, dass Sie diesen Satz nicht gern hören, aber er muss sein: Ich habe ein Problem mit meiner Grafikkarte und ich weiß, dass Sie nicht dafür da sind, so einen Scheiß zu beantworten, [...]

FREDERIK BUSSE, PER E-MAIL

Exakt. Der Nächste bitte.

PC ACTION HILFT

Hi, PC-ACTION-Redaktion, seit ich mir eine neue Grafikkarte (eine GeForce FX 5700) gekauft und eingebaut habe, stürzt mein Rechner bei sämtlichen Spielen ständig ab. [...]

HENDRIK MENNEN, PER E-MAIL

Dann stell ihn halt auf den Boden.

Foto: action press

>>Profi-Koksen: Trainingslager des deutschen Frauen-Nationalteams.<<

ICH BLASE!

Hallöle, ich mache gerade eine Ausbildung zum Mediengestalter mit Fachrichtung Medienoperating für Digital- und Printmedien und wollte fragen, ob ich mit dieser Ausbildung in einer Redaktion wie bei euch Chancen auf einen Arbeitsplatz habe (abgesehen von der wirtschaftlichen Lage; nur von der Ausbildung her). [...] Übrigens: Falls ihr euch über meine Mailadresse lustig machen solltet, so sei euch erläutert: Ich bin Dudelsackspieler und heterosexuell.

CHRISTIAN SPARFELDT, HEILBRONN (ICH_BLASE@ZENSIERT.DE)

Dudelsackspieler? Ne, is' klar, Christian, und nächsten Monat kommt eine

BUSENFREUND

Foto: action press

>>Wieder mächtig angesagt: Nostalgie-Türklopfer.<<

Hab meine erste PCA irgendwann mal von meiner Oma zu Weihnachten gekriegt und seitdem hab ich jede neue gekauft, werd ich auch weiterhin machen, hab auch schon über ein Abo nachgedacht. Besonders die Bildkommentare gefallen mir. Auch wenn es manchen A*löchern nicht gefällt, DIE BRAUCHEN DAS JA NEE LESEN UND UNS SOMIT AUCH NEE WEITER AUF'N NERV GEHN. DIE ELENDEN HURENFI**ER. DIE SIND DOCH ALLE HIRNAMPUTIERT. DIE DRECKSFRESSEN, WIE KANN MAN SICH ÜBER SO WAS NUR AUFREGEN. ICH BLEIB DOCH AUCH IMMER GANZ RUHIG. Obwohl ich das cool find, wie sich solche Affen über so was aufregen können. So, bis später und schönen Gruß aus OSTDEUTSCHLAND. PS: Kommt doch auch mal rüber, ist geil hier.***

PHIL DIETRICH, PER E-MAIL

Nur wenn wir Begrüßungsgeld kriegen.

REDAKTEURE AM PRANGER

Hallo, auch diese Ausgabe habt ihr wieder super hingekriegt. Nehmt die Leute, die sich über euer Niveau beschweren, nicht ernst. PC-Spiele sind schließlich zum Spaß haben da. Wer sagt denn, dass das auch beim Lesen entsprechender Zeitschriften nicht sein darf? Spaß hatte ich auch mit einem lustigen Wort: „Playbhttp://sommerfest.singletreff-nbg.deoy" (S.121, Artikel zum Doom-3-Modpack). Was soll das denn sein? Eine neue Generation von Internetadressen unter der Kontrolle von H. Hefner? Bitte um Aufklärung.

MAXIMILIAN VON GERDTELL, PER E-MAIL

Gern hätten wir den Fehler aufgeklärt – es war aber nicht möglich. Auf dem Korrekturabzug, der aus dem Lektorat kommt, stand an besagter Stelle korrekterweise noch das Wort „Playboy". Es muss also jemand das Dokument geöffnet haben, nachdem es zur Korrektur im Lektorat war und kurz bevor es zur Druckerei geschickt wird. Der unbekannte Täter und Idiot wollte vermutlich „Playboy" kursiv setzen, drückte versehentlich die Tastenkombination Str/V und fügte damit die in der Zwischenablage gespeicherte Internetadresse eines Nürnberger Singletreffs ein. Wie peinlich! Und weil es so peinlich war, wollte es hinterher natürlich keiner gewesen sein. Deshalb zerren wir alle Verdächtigen in die Öffentlichkeit. Entscheiden Sie, wem Sie diesen Fauxpas zutrauen! Einfach die Fratze Ihrer Wahl ausschneiden und an die vorgesehene Stelle kleben. Anschließend dürfen Sie den Angeprangerten gern bespucken.

RENÉ WEINBERG (LAYOUTER)





CHRISTIAN BIGGE (CHEFRED.)



WILFRIED BARBKNECHT (TEXTCHEF)

MARC BREHME (REDAKTEUR)

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE

1 – (1) **GTA SAN ANDREAS** Rockstar North

2 Λ (3) **HALF-LIFE 2** Valve



3 V (2) **BATTLEFIELD 2** Dice

4 – (4) **WORLD OF WARCRAFT** Blizzard

5 – (5) **COUNTER-STRIKE SOURCE** Valve

6 Λ (8) **DOOM 3** id Software

7 Λ (14) **FAR CRY** Crytek

8 Λ (12) **EARTH 2160** Reality Pump Studios

9 Λ (14) **SWAT 4** Irrational Games

10 V (7) **GUILD WARS** NC Soft



11	V	(10)	**BOILING POINT** Deep Shadows
12	V	(9)	**STRONGHOLD 2** Firefly Studios
13	V	(11)	**BROTHERS IN ARMS** Gearbox
14	Λ	(15)	**JUICED** Juice Games
15	Λ	(18)	**SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY** Ubisoft Montreal
16	V	(13)	**PRO EVOLUTION SOCCER 4** Konami
17	V	(16)	**SACRED UNDERWORLD** Ascaron
18	Λ	(20)	**DIE SIMS 2** EA Games
19	Λ	(NEU)	**GTR FIA GT RACING** Simbim
20	V	(17)	**NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2** EA Black Box

DU HAST GEWONNEN!

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?



Thomas Lüder, Prenzlau erhält ein Spiel **BET ON SOLDIER** (Test des Monats 10/2005)

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 19" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 19 Pac-Man) an die 82098 * (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich). Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, oder per E-Mail an liebling@pcaction.de. Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!" Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

*0,49 EUR/SMS (alle Netze) (inkl. 0,12 EUR/SMS V2-D2 Transportanteil); ** 0,70 sfr/SMS; ***0,50 EUR/SMS

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörigen.



Bewerbung mit dem Absender rasierte_muschi@lesbos.de bei uns rein und die Verfasserin behauptet, eine heterosexuelle Katzen-Frisörin zu sein.

SUCHMELDUNG

Tach, Leute! Bei eurer neuen Vollversion Chaser wird beim Starten des Spiels ein CD-Key verlangt, ohne den das Spiel nicht startet. Dieser ist weder im Heft, noch auf der DVD zu finden. Das finde ich eine Frechheit!!! Was schlagt ihr vor?

PETER HAACK, PER E-MAIL

Wir machen den CD-Key auch nächstes Mal auf die DVD-Papphülle und du schaffst dir inzwischen einen Blindenhund an.

RÄTSELHAFT

Heeeidihou, wie Mr. Hankey sagen würde, nun, ich wollte euch doch nur mal sagen, wie dolle ich euch mag und dass ihr die beste lektüre macht, die jemals in mein verwöhntes Augenlicht gestolpert ist. Nun ja, dann macht mal weiter soo, ich will euch ja schließlich nicht fon der Arbeit abhalten.

DENNIS WINKEL, BREITSCHEIDT

Feinkeramik ist chinesische Kunst. Diese Irdenware Chinas hält! *

* Ja Dennis, diese rätselhafte Antwort ist was für intelligente Menschen. Also frag jemanden, der nicht PC ACTION liest.

ALLES BANANE



»Fototapete: Weihnachtsgeschenktipp für Ostdeutsche.«

Foto: action press

Liebe PC-ACTION-Redaktion, ich wollte nur ma' sagen, dass eure Zeitschrift die beste ist. Weiter so. Und gebt dem Herrn Brehme nicht so viele Bananen.

AYSX7, PER E-MAIL

Keine Sorge, unser Ossi kriegt immer nur eine pro gelungenem Artikel. Das sind 2,87 Bananen im Jahr.

ALLER ANFANG IST SCHWER

Ich hätte da ein paar Fragen an euch. Counter-Strike: Kann ich überhaupt irgendein Counter-Strike (am besten nicht Source) im LAN spielen? Wenn ja

wie? Jetzt eine Frage zu CS Source: Wie kann ich eigene Bilder im Spiel sprayen (z.B. an die Wand)? Da gibt's ja Leute, die z.B. Christina Aguilera oder irgendwelche Pornobilder sprayen. Muss ich die Bilder in irgendein bestimmtes Format machen oder sie in irgendwelche Dateien verwandeln? Könnte ich hierfür auch In-Game-Screens von Half-Life 2 verwenden? Und kann ich dafür auch Gif-Bilder verwenden und wie kann ich allgemein eigene Gif-Bilder machen? [...]

ERSEN KILINCSOY, PER E-MAIL

Ersen, wir schlagen vor, du suchst dir ein anderes Hobby. Nähen. Korbflechten. Puppen sammeln. Irgend so was halt, ne?

UND ÜBRIGENS ...

Sagt mal, hat euch noch keiner gesagt, dass Drogen schädlich sind, PC ACTION war mal echt cool, jetzt seid ihr nur noch primitiv.

DER SILVER SURFER, PER E-MAIL

Das Lob hören wir ständig.

FRAUENFRAGE

Ich spare mir das übliche Zeugs wie „Ihr seid Götter, ich verehre euch, ich bete euch an, ihr seid das beste Mag" und so weiter. Ich habe nämlich einen Verbesserungsvorschlag. [...] Könntet ihr net mal im Inhaltsverzeichnis oder am besten gleich auf dem Cover die Seiten angeben, auf denen diese Damen abgebildet sind? Das würde mir die ganze Sucherei ersparen. [...]

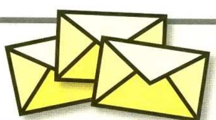
MARCEL RUDOLPH, PER E-MAIL

Glaub bloß nicht, dass wir euch „Mal eben kostenlos am Kiosk durchblätter"-Schmarotzer nicht durchschauen!



»Ausbaufähig: Freistoß-Mauer.«

Foto: action press



LESERBRIEF DES MONATS

Hallo Leute, ich habe mir die PC ACTION 10/2005 mit „Unzensiert: Ab-16-DVD!" gekauft. Auf der Hauptseite ist F.E.A.R. [...] abgebildet, das ich mir gerne ansehen wollte. Als ich nun zu Hause die CD eingelegt hatte, musste ich feststellen, dass das gar nicht drauf ist, und anschließend den Vermerk beim DVD-Inhalt der Zeitschrift [...], dass die DEMOS F.E.A.R und PARIAH nur auf der Ab-18-DVD sind. Warum ist da auf der Hauptseite kein Vermerk darüber? [...] Können Sie mir dies erklären [...] oder kommen Sie mir ein wenig entgegen, um mich zu entschädigen? [...]

BERNHARD STURM, BERCHING

Wir können Ihnen leider nicht entgegen kommen. Berching ist ja doch eine ganz andere Richtung, wenn wir nach Hause fahren. Dafür machen wir das nächste Mal auf jeden Fall einen Vermerk aufs Cover, sollte dort eine Frau zu sehen sein. Nicht, dass Sie glauben, es könnte sich in der Heftmitte eine aufblasbare Version von ihr befinden.

BOYKOTTAUFRUF

Also erstmal das anfängliche Lob, denn ich bin ein treuer Anhänger eurer Zeitschrift. Als nächstes an die Arschgeigen, die was gegen euch haben: Verdammt, ihr Blödmänner, wenn euch PC ACTION nicht gefällt, DANN KAUFT SIE EUCH NICHT. [...]

PHILIPP HAUSTEIN, PER E-MAIL

An alle Arschgeigen/Blödmänner: Hört nicht auf Philipp, es ist völlig okay, wenn ihr uns weiter euer Geld in den Rachen werft.

DÜRR IST IM KOMMEN


Foto: action press
»Hannawald kann endlich wieder lachen.«

Da ich euer Magazin total semikrass finde, hab' ich mir überlegt, ich schau mal bei euch in der Redaktion vorbei. Geht das? Falls da Altersgrenze besteht: Ich bin 17 und will später auch Spieleredakteur werden. Im Moment hab' ich Sommerferien, also is' das kein Problem von meiner Seite aus. Wenn Sie mir mal einen Tag sagen könnten, an dem ich vorbeikommen kann, wäre ich euch sehr verbunden.

RENE DÜRR, PER E-MAIL

Tut uns Leid, aber es dürfen nur volljährige Besucher in die geschlossene Psychiatrie.

BEWERBUNG 1

Betreff: Eine Kleine Frage!!!! Sehr Geehrtes PCA Team ich freu mich sehr das ich bald mien abitur tätigen werde und bereits einen Berufwunsch habe !!!! Fühle sie sich sehr geehrt PCA TEAM ich würde am liebsten in ihrer redaktion meine Beruslaufbahn beginnen !!!! Daher bitte ich sie,hoffe auf Antwort,BITTE: [...]

MR. DUNGEON, PER E-MAIL

Oh Gott, ähhh ... also ... einfach die üblichen Unterlagen an bewerbung@gamestar.de.

KENNT IHR DEN SCHON?

Hallo PC ACTION, da ihr immer so extrem lustig seid, habe ich einen Witz für euch: Ahmet, Bigge und Ciszewski sind bei einem Riesen gefangen. Der will sie aber nur freilassen, wenn ihre Schwänze 40 Zentimeter oder länger sind! Ahmet tritt vor – 20 Zentimeter. Als zweiter Bigge mit 19,5 Zentimeter. Und als dritter Ciszewski mit 0,5 Zentimeter. Der Riese rechnet kurz und sagt: „Gut, ihr habt die Anforderungen erfüllt, ich lass euch frei!" Die drei bedanken sich und gehen. Hinterher sagt Ciszewski: „Puhhh, da hatten wir aber Glück, dass ich grad eine Latte hatte!"

PAUL SCHOLZ, PER E-MAIL

Und wo soll da jetzt der Witz sein?

BEWERBUNG 2

Hallo, mein Name ist Erik. Erstmal ist eure Zeitschrift echt geil. Zweitens wollte ich mal fragen, ob man bei euch so was wie Zivildienst oder ein freiwilliges soziales Jahr machen kann? [...]

ERIK NEUSTADT, PER E-MAIL

Um uns auf unseren Bürostühlen durch den Park zu schubsen oder was?

OBERFLÄCHLICH!

[...] Es gibt gravierende Punkte, die mich an eurem Magazin dermaßen stören, dass ich es nicht mehr kaufen werde! 1. Richtig schlimm finde ich die angeblich lustigen Bildunterschriften. Das sind zwar nur kurze Textzeilen, jedoch geben Sie mir das Gefühl, dass sich der Autor über das Spiel lustig macht, bzw. dieses nicht richtig erst nimmt. Dazu kommt, dass ich die Untertitel, auch wenn ich wollte, nicht lustig finde. [...] Was soll der Scheiß, versucht ihr auf Krampf lustig zu sein!? 2. Alle Artikel sind sehr oberflächlich geschrieben. [...]

MICHAEL WENDLANDT, PER E-MAIL

Ach Michael, unter Wasser schreiben geht doch auch nicht.

BERUFSBERATUNG 2

Hallo, da ich selber auch gerne Redakteur einer PC-Zeitschrift werden würde, interessiert es mich, welche Ausbildung oder welches Studium von Ihren Redakteuren üblicherweise absolviert wurde. [...]

KURT FALLERT, PER E-MAIL

An der Uni war nur Chefredakteur Bigge. Er hat dort mal mit 16 als Ferienjobber die WCs sauber gemacht. (Anmerkung des Chefredakteurs: Und ich werde Ihnen dank meiner Erfahrung gleich zeigen, wie's geht, damit Sie den Job hier übernehmen können, Fränkel!)



Betreff: PCA 10/2005 Überschrift auf Seite 55, schwere Missachtung der neuen Rechtschreibung! Lihbe PCA! Ich wais, das ihn oürer Redacktsiohn ainige Möchtegärn-osis hausenn, trotsdehm hette das Woat „aufwendig" aigentlich „aufwändig" keschrihben weaden müßen, weill eß ebän nichd fon „Wende", sondann fon „Aufwand" apgelaited isst. Macht solchä Felah in Tsukumpft nii wida! Tanke!

MATTHIAS DIETZFELBINGER, PER E-MAIL

Es war uns immer ein Rätsel, warum Menschen nicht sicherheitshalber in einem Wörterbuch nachsehen, ehe sie klugscheißen, sich letztlich fürchterlich blamieren und in dieser Rubrik enden. Doch mittlerweile haben wir eine andere Vermutung: Es gibt den Duden mittlerweile auch als Hörbuch und mindestens *ein* Idiot hat es tatsächlich gekauft.

Ich wollte nur mal anmerken, dass in eurer Rubrik „Klugscheißer des Monats" bisher (jedenfalls meines Erachtens nach) kein einziger Klugscheißer war! Klugscheißer werden nämlich die Leute genannt, die die falschen Aussagen anderer richtig stellen und dabei (meistens) demjenigen auf den Sack gehen, der die Aussage gemacht hat! Das, was ihr jeden Monat bringt, sind nur Vollidioten, die versuchen, als Klugscheißer dazustehen, sich aber meist selber in die Pfanne hauen. [...]

MARTIN JANKA, PER E-MAIL

Gut, dann passt ja auch deine Mail.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 168 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 168/169 mit Hersteller-Hotlines.

BLICKPUNKT



»Hat es in den Bundestag geschafft: Anarchistische Pogo-Partei Deutschlands.«

Ganz großes Kino!

134.000 Besucher, tolle Spiele, Premieren – die GAMES CONVENTION 2005 brach erneut eigene Rekorde, war ein Erfolg. Aber das können Sie ja überall nachlesen. Hier nicht. Wir sagen Ihnen nämlich, wie's wirklich war.

Freitag, 19. August 2005, 7:00 Uhr. Der Wecker zerstört die zarte Illusion von Erholung, die das Bett nachts zuvor verheißen hatte. Es war eine kurze Nacht, eine zu kurze. Gestern war Messeparty im „Kohlrabizirkus" zu Leipzig, eine Art stylisch aufgemachter, sechseckiger Lagerhalle. Eine Monster-Fete. 2.700 Leute. Musik aus drei Ecken, Gespräche kaum möglich, hoher Eintrittspreis, aber immerhin Freibier. Na ja, am Ende werden alle sagen, sie hätten schon bessere Partys erlebt. Die haben Recht. Es ging trotzdem bis halb drei. Die Nacht war kurz, zu kurz.

LOS GEHT'S!

Zwei Messetage liegen hinter uns. In denen sind wir von Termin zu Termin gehetzt, rund 25 pro Tag waren es. Jeder von uns führte täglich etwa 300 Gespräche mit wichtigen und vermeintlich wichtigen Branchen-Leuten. Wir haben die meisten PC-Titel (wieder)ge-sehen und könnten nach Hause, den Messebericht tippen. Tun wir aber nicht. Wir wollen mehr. Wir, das sind Christian Bigge, ja, der PC ACTION-Chef persönlich, und Christoph Holowaty, Chefreporter unseres Verlages. Wir haben beide zusammen über 30 solcher Spielemessen auf dem Buckel und wollen gegen die Routine ankämpfen. War die GC 2005 wirklich gut oder steht das nur in der Pressemitteilung danach? Ein anderer Blickwinkel muss her. Deshalb haben wir zwei Menschen eingeladen, die noch nie auf einer Spielemesse waren, aber leidenschaftlich gern zocken: Nadin F. aus Köln und Daniel C. aus Bottrop, ein Pärchen, beide Mitte 20 (siehe Kasten „Traumpärchen-Träume"). Beide haben wir gestern mit auf die Messeparty geschleift, um uns vorab etwas kennen zu lernen. Schwierig, wenn man sich kaum unterhalten kann. Auch Nadin und Dan hatten eine kurze Nacht. Hoffentlich sind die beiden fit. Ja, sieht gut aus, gemeinsam fahren wir auf die Messe. 8:30 Uhr. Die Anmeldeprozedur im Pressezentrum klappt problemlos und dauert erträgliche 20 Minuten. Großes Lob! Auf der E3 in Los Angeles etwa sieht's an den eigentlichen Messetagen anders aus. Wer sich dort nicht vorab registriert, verpasst schon mal zwei bis drei Stunden morgendlichen Trubel. Oder Termine. Hier nicht. Gut so!

SPIELERFAHRUNGEN

Auf dem Gang in die Hallen begegnet uns Darth Vader mit seinen Stormtroopers, noch ohne Maske. Der arme Kerl, dessen *Battlefront*-Schicht für Activision gleich beginnt, schwitzt dennoch schon wie ein Schwein. Er lächelt, als wir Nadin und Daniel mit ihm fotografieren. Ein Profi halt. Weiter geht's Richtung Business Center, wo „normale" Messebesucher nicht hindürfen, wir schon. Ja, die Messe Leipzig ist wirklich schön. Über eine der Stahlbrücken erreichen wir die lichtdurchflutete Haupthalle des Glaspalastes. Die Sonne strahlt, draußen sehen wir erste Zockerfans, die sich die Nasen platt drücken. Noch ist es leer, die Türen sind geschlossen. Wir haben es aber eilig, der erste Termin steht an und

PETER JACKSON´S KING KONG

»Iiiih, Liebling, mach das weg!«

UNREAL TOURNAMENT 2007

»Typisch Rotlichmilieu: viele Verkehrszeichen.«

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

»Ich hatte dich vor Ottos Chili gewarnt.«

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

»Sind nicht immer abstoßend: dicke Hintern.«

auf den haben sich Nadin und Daniel besonders gefreut. Beide sind leidenschaftliche *World of Warcraft*-Spieler, jeweils mit Level-60-Charakteren und Molten-Core-Erfahrung. Sie formierten die Allianz-Gilde „Iron Fist" auf dem deutschen Server Khaz'Goroth. Die leitet Dan noch immer. „‚Iron Fist' gründeten wir wenige Tage nach dem Deutschland-Start von *World of Warcraft* mit ein paar Freunden. Inzwischen haben wir über 100 Mitglieder. Wir achten bei Neuaufnahmen sehr darauf, dass auch die Chemie unter den Leuten stimmt." Ach ja, was war doch gleich der erste Termin? Blizzard. Jetzt aber los!

GLANZ ODER HÜTTE?

Fast glaubt man, das Business Center sei ein Spiegelbild der Zweiklassengesellschaft. Da gibt's den massiven Bau mit schicken, protzigen Lounges drin, von Electronic Arts, Eidos, THQ oder Activision etwa. Und dann die Container-Halle, wo Firmen zwischen Rigipswänden Gespräche führen und uns Journalisten Spiele-Neuheiten vorführen. Blizzard hat eine Gips-Box. Ubisoft auch. Also doch keine Zweiklassengesellschaft, denn beide Spieleschmieden gehören in die oberste Kategorie.

NIX NEUES BEI WORLD OF WARCRAFT

Daniel Chin, Community-Manager aus Amerika, empfängt uns bei Blizzard. Zusammen mit Marc Olbertz, deutschen *WoW*-Fans als „Vaneck" bekannt. Unsere erste Frage ist so was von klar, klarer geht's echt nicht. Wann kommt ein offizielles Add-on zu *World of Warcraft*? Wie geht's weiter? Mister Chin antwortet Blizzard-gemäß, nämlich ausweichend. Man habe viele weitere Patches mit neuen Inhalten geplant, ein offizielles Add-on komme, aber mehr könne man

Traumpärchen-Träume

Hm, manchmal können sogar PC ACTION-Redakteure nett sein. Zur Games Convention luden wir das Pärchen Nadin und Dan ein und stürmten gemeinsam die Messehallen.



»Sag ich ihm jetzt, dass ich sein Auto beim Einparken demoliert habe?«

STECKBRIEF NADIN F.:

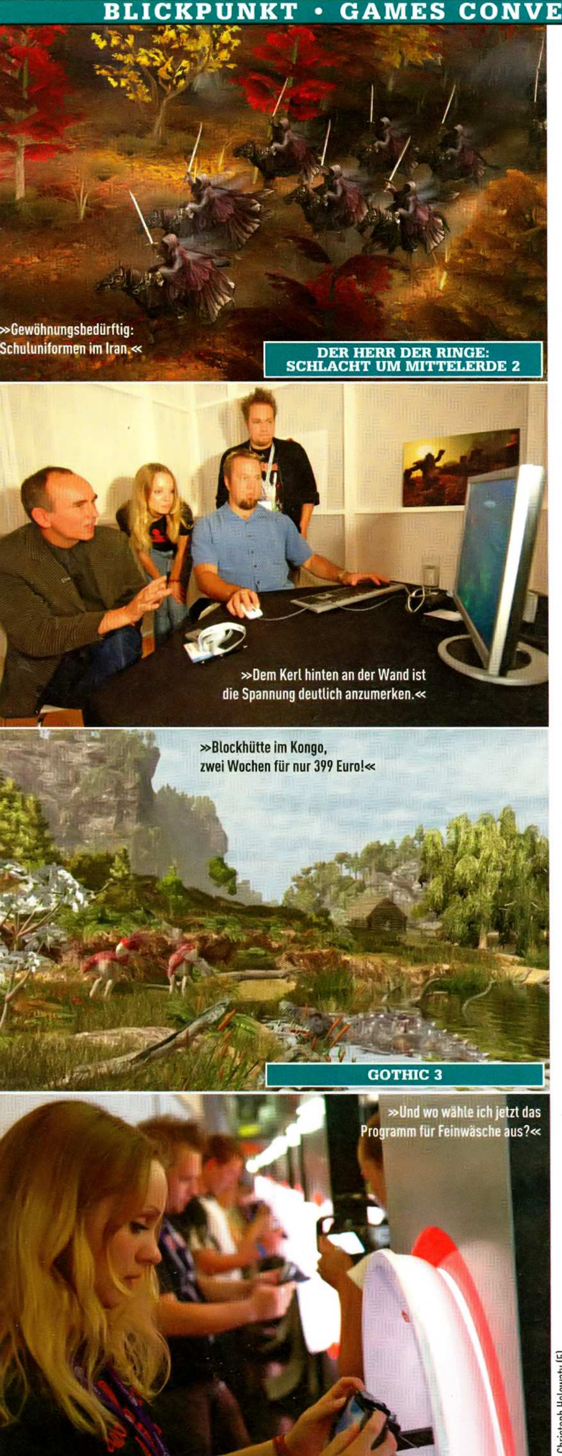
Alter: 25 Jahre
Beruf: Angehende Molekularbiologin
Erstes Spiel:
Super Mario auf dem Nintendo Entertainment System (NES)
Am längsten gezockt:
Heroes of Might & Magic 3, Diablo 2, World of Warcraft
Momentane Spiel-Leidenschaft:
World of Warcraft, Level-60-Kriegerin, Molten-Core-Erfahrung



»Sie erwartet mich, die *Sportschau* läuft schon und Bier gibt's auch. Ein toller Tag!«

STECKBRIEF DANIEL C.:

Alter: 26 Jahre
Beruf: Web-Designer und Student
Erstes Spiel:
Frogger auf dem Commodore 64
Am längsten gezockt:
Diablo 2, World of Warcraft
Momentane Spiel-Leidenschaft:
World of Warcraft, Level-60-Schurke, Molten-Core-Erfahrung, Gildenchef von „Iron Fist", beheimatet auf dem deutschen Server Khaz'Goroth



»Gewöhnungsbedürftig: Schuluniformen im Iran.«

»Dem Kerl hinten an der Wand ist die Spannung deutlich anzumerken.«

»Blockhütte im Kongo, zwei Wochen für nur 399 Euro!«

»Und wo wähle ich jetzt das Programm für Feinwäsche aus?«

Fotos: Christoph Holowaty (5)

noch nicht sagen. Grrrrr! Inzwischen sickerten Gerüchte durch, dass es ein Add-on wohl erst Ende 2006 geben könnte. Hm. Ende Oktober, auf der BlizzCon-Messe, will Blizzard alle Pläne enthüllen. Nadin: „Das war doch vorher klar, oder? Mehr hatte ich nicht erwartet."

AUDIENZ BEI SIR PETER

Bis 14 Uhr stehen noch vier weitere Termine auf dem Programm. Wir sind stramm unterwegs, bekommen das neue Add-on von *Everquest 2* präsentiert, spielen *F.E.A.R.* Probe, schauen bei Activision vorbei, wo wir uns die nette Halfpipe-Show reinziehen. Dazwischen, um 11 Uhr, eine Exklusiv-Präsentation bei Electronic Arts. Gastgeber: Peter Molyneux (Entwickler-Guru) und Ron Millar (*Age of Empires*-Serie). Die Herren führten eine beinahe fertige Version von *Black & White 2* (Beta-Test ab Seite 94) vor – beeindruckend. Dan: „Peter hat uns am Ende kaum vom Monitor weggelassen." Ja, kaum einer hat soviel Charme wie Herr Molyneux. Wir erleben, dass sich ein Mann mit derartiger Entwickler-Reputation noch wie ein kleines Kind über seine eigenen Spiele freuen kann.

SPIELE SATT, DER KÖRPER NICHT

15 Uhr. So, noch drei Hallen vor der Brust und nichts im Magen. Wir sind in Zeitnot. Futter muss her, doch wir werden enttäuscht. Nadin: „Das Essen ist das schlechteste, was ich jemals auf einer Messe gesehen habe. Nur Schnitzel-Zeugs und so. Kein Pizza-Stand, keine Pommesbude." Also muss ein Eis herhalten. Danach stürzen wir uns ins Getümmel. Koch Media, Midway, Sega, Ubisoft, Atari, Konami und so weiter. Es ist voll, aber nicht übervoll am Freitag. Dafür dröhnen zig Boxen aus allen Richtungen. Knapp bekleidete Mädels buhlen um Aufmersamkeit – und bekommen sie meist. Nett hier in Sachsen. Hehe. Zwischenfazit: Welche Spiele zocken Nadin und Daniel demnächst? „Hm, ich freue mich auf jeden Fall auf *Heroes of Might & Magic 5* – und *Dark Messiah of Might & Magic* muss ich auch antesten", sagt Nadin. Daniel: „Ich brauche unbedingt *Burnout Revenge* für meine Xbox, bei *King Kong* hat mich die Aufmachung angemacht und Spaß hatten wir mit den *Eye Toy*-Partyspielen von Sony." Zum besten PC-Spiel der Messe kürte man offiziell später *F.E.A.R.* (Test ab Seite 72). Den Publikumspreis räumte *Bet on Soldier* (Test ab Seite 88) ab. Ob da der Auftritt des Mädels-Clans (Seite 44) auch eine Rolle spielte? Wir wissen es nicht. Sicher ist, dass die Games Convention 2005 eine Reise wert war. Einige Titel konnten wir erstmals anspielen. Allzu viele echte Premieren gab es dennoch nicht zu sehen, das wollen wir nicht verschweigen. Auch wenn es nicht überraschte, spielbare Software enthüllte den Messebesuchern weder Sony für die Playstation 3 noch Microsoft für die Xbox 360. Schade!

BIS ZUM NÄCHSTEN JAHR!

17:15 Uhr. Bei Sony probieren wir noch die PSP aus, einen Messe-Star. Daniel: „Die PSP ist schon supergeil, tolles Design, gute Leistung. Kaufen werde ich mir trotzdem keine. Blöd, dass Sony für Filme auf das neue Format UMD setzt. Mit normaler DVD-Technik wäre die PSP für mich eine Überlegung wert. Aber ich fürchte, dafür fehlt mir sowieso die Zeit." 18:15 Uhr. Wir hätten schon längst auf einer Standparty sein sollen. Die Messetore für Normalbesucher haben sich bereits geschlossen. Wir riechen alle nicht mehr ganz frisch. Zu viele Kilometer haben wir uns durch die Hallen gedrängelt, die Füße brennen. Wir beschließen, den Tag in der Leipziger Altstadt ausklingen zu lassen. Endlich eine Pizza, dazu ein Bierchen oder Rotwein. Wie gefiel die Messe? Nadin: „War sehr interessant, es gab viel zu sehen. Ich habe mich aber gewundert, dass hauptsächlich sehr junge Leute hier rumlaufen. Wo sind die reiferen Spieler?" Daniel: „Messen wie die Cebit sind natürlich viel dröger. Hier gab's an jeder Ecke Licht- und Soundeffekte, viel Action. Der Stand von Electronic Arts mit dem 360-Grad-Kino war einfach nur bombastisch." Ja stimmt, das war er. Und vielen Dank an Nadin und Dan für Durchhaltevermögen und Offenheit. Es hat uns Spaß gemacht mich euch!

CHRISTIAN BIGGE

Ein Jan der Tat!

JAN HEGENBERG ist ein Phänomen. Der Counter-Strike-Sänger dürfte in der Szene beliebter sein als Robbie Williams. Doch was will der Mann eigentlich – Ruhm, Geld, Groupies? PC ACTION hat den Wahl-Dortmunder heimgesucht.

Wer heutzutage berühmt werden will, raubt entweder eine Bank aus, mimt den Irren in einer Reality-Show oder lässt sich von einem Millionenpublikum beim Vorsingen vor einem Casting-Schiedsgericht begaffen. Jan Hegenberg hat das alles nicht nötig – er ist schon ein Star. Zwar bewerfen entmenschlichte Teenies den Mann aus Dortmund nicht mit Unterwäsche, doch dafür rockt er die LAN-Szene. Wer in Clans *Counter-Strike* spielt, kommt kaum an Hymnen wie *GPS suckt* oder dem Song *Cheater an die Wand* vorbei. Hegenbergs Stücke dudeln auf tausenden von Zocker-Rechnern. Dabei stand der Zufall Pate bei der Entstehung des ersten Songs.

LIED? GUT!

„Ich habe eigentlich nur aus Langeweile zur Gitarre gegriffen, eine Hymne auf unseren Clan geschrieben und auf unsere Webpage gestellt", erzählt er. „Das war *GPS suckt*, ein ironischer Flame auf den eigenen Clan." Was der Gitarrist damit angerichtet hatte, überstieg sein Vorstellungsvermögen. Jan Hegenberg erinnert sich mit Schrecken: „Es entstand innerhalb kürzester Zeit ein derartiger Download-Sog, dass wir wegen der Traffic-Kosten fast Pleite gegangen sind." Ein mit ungenutzter Bandbreite gesegneter Freund setzte den Vertrieb schließlich fort.

DAS KIND BEIM NAMEN NENNEN

Als auch der zweite Song ein voller Erfolg wurde, war es für Jan an der Zeit, sich neu zu erfinden. Bis dato nur unter dem Nick Bash bekannt, zog er fortan unter seinem Realnamen nicht nur als Stimmungsmacher von LAN-Party zu LAN-Party, sondern komponierte weiter zockergeeignetes Liedgut. Es gibt keine Hegenberg-Hymne, die nicht mindestens 40.000 Mal heruntergeladen wurde; insgesamt bilanziert er bereits 600.000 Downloads. Mehrere Millionen Page Impressions katapultieren seine Internetpräsenz in die Region von Top-Webadressen; die Gästebucheinträge auf der Website übersteigen längst die von „Superstar" Alexander Klaws.

WENN EINER EINE REISE TUT

Damit Jan weiter Songs aufnehmen und kostenlos vertreiben kann, greifen ihm der WebSpace-Anbieter www.xlhost.de und Levicom, Spezialist für Hochleistungskomponenten für Spiele-PCs, unter die Arme. Den Erfolg erklärt sich Jan so: „Ich habe beim Spielen so viele bekloppte Situationen erlebt und das ist ja auch für die anderen Spieler Alltag. Ich mache Lieder aus Situationen, die jeder Spieler kennt." Im Wochentakt trudeln Auftrittstermine ein; einer von vielen Höhepunkten war die Moderation der NGL-Finals auf der Games Convention vor tausenden von Zuschauern in Leipzig. Das Bad in der Menge sucht der Gitarrist nun mit System. Eine Tournee ist noch für dieses Jahr geplant – und der ballernde Barde scheint es kaum erwarten zu können. „Anfangs habe ich ja nur 20 oder 30 Zuhörer gehabt, aber dann waren es bei manchen LAN-Parties über 1.000 Leute", berichtet er nicht ohne Stolz. „Da hat man natürlich erst mal ein bisschen Bammel. Aber zusammen mit dem Publikum Spass zu haben und zu feiern, das ist doch geil."

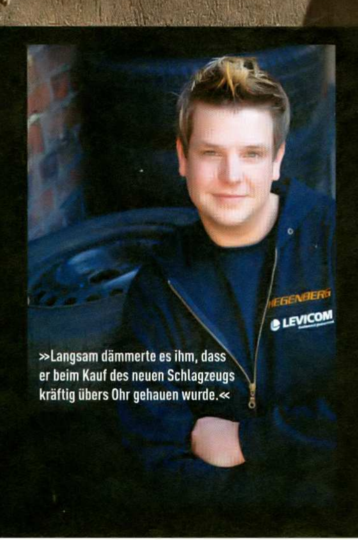
CHRISTOPH HOLOWATY

AUF DVD
ALBUM: *DEMOTAPE*

Zugabe! Zugabe!

Während die Musikindustrie mit zunehmender Fassungslosigkeit die sinkenden Plattenverkäufe betrauert und teils unverfrorene Preise für Musik-Downloads aufruft, setzt Jan Hegenberg auf musikalische Gratis-Bombardierung der Fans.

Ganz hemdsärmelig läuft das Leben von Jan Hegenberg nicht mehr ab: Inzwischen hat der Barde einen professionellen Manager; um die erste große Tournee kümmert sich Philip Militz von Scoop Management. „Jan wird nicht wie alle anderen einfach ein Album zum Kaufen in den Handel bringen – das würde in der Szene nicht funktionieren", erklärt Militz. „Ein Live-Konzert bringt dagegen ein ganz anderes Unterhaltungserlebnis, und wir wissen, dass hier die Leute bereit sind, Eintritt zu bezahlen." Zur Zeit fahndet man nach geeigneten Bühnen; Tour- und weitere Infos gibt es unter www.janhegenberg.de. Jans erstes Album *Demotape* mit acht neuen Songs, darunter *Ich bin perfekt*, *Holly Deluxe* und *Das ganze Leben ist ein LOL* finden Sie dagegen auf der beiliegenden PC ACTION-DVD. „Diese Kooperation ist übrigens in Deutschland bis jetzt einmalig und vielleicht auch zukunftsweisend für die Musikindustrie – wo gab es schon mal ein Album umsonst, wenn auch nicht kostenlos", sagt Jan Hegenberg.



»Langsam dämmerte es ihm, dass er beim Kauf des neuen Schlagzeugs kräftig übers Ohr gehauen wurde.«



»Skrupellose Schlepperbanden bieten auf dem Schwarzmarkt blutjunge Kontrabässe feil.«

Foto: Christoph Holowaty

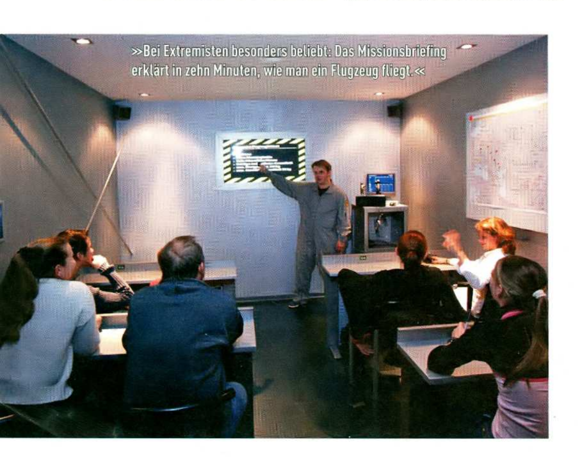
„ANFANGS HATTE ICH NUR 20 ODER 30 ZUHÖRER, ABER DANN WAREN ES BEI MANCHEN LAN-PARTYS ÜBER 1.000 LEUTE!“

»Nicht im Bild: der Flieger Horst.«

Du fliegst raus!

Unweit von Köln liegt das idyllische Städtchen Ahaus. Dort gibt's ein Endlager für atomare Brennstäbe und seit kurzem auch das Mekka für Simulator-Piloten, denen die heimischen Schönwetterflüge zu langweilig geworden sind.

Die Software-Firma Tobit hat in Ahaus ihren Firmensitz und liefert seit Jahren Anwendungen für Office- und IT-Markt. Dennoch versteht sich dieses Unternehmen nicht als reine Programmierschmiede, sondern hat rund um ihr Firmengebäude diverse Cafés und Discos gebaut. Das gefällt Anwohnern und Angestellten gleichermaßen. Man soll sich bei Tobit eben wohl fühlen. Sie können also vor Ort das Tanzbein schwingen, an den Bars Cocktails schlürfen und seit kurzem in einem Flug-Simulator Platz nehmen. Die vier Kabinen sind aus den USA importiert und mit zusätzlichen Durchrüttelmotoren aufgemotzt. Drumherum errichtete man eine imposante Anlage, die dem Besucher das Gefühl geben soll, sich auf einer russischen Luftwaffenbasis zu befinden. Wie selbstverständlich steht genau in diesem Gebäude eine zerlegte Mig-23 aus ungarischen Militär-Beständen.


»Bei Extremisten besonders beliebt: Das Missionsbriefing erklärt in zehn Minuten, wie man ein Flugzeug fliegt.«

GERÜTTELT – NICHT GERÜHRT

Die Piloten-Kabinen ermöglichen eine 360-Grad-Bewegungsfreiheit in jede Richtung, sind belüftet und bieten reichlich Platz für zwei Personen. Einmal festgegurtet, sieht man auf einem riesigen Display vor sich das Geschehen. Geflogen wird mit einer abgeänderten Version des Computerspiels Lock-On. Wer jetzt zusammenzuckt, kann sich entspannen, denn im Gegensatz zur „normalen" PC-Version bedarf es hier vor dem Abheben nicht eines mehrtägigen Studiums der Bedienungskontrollen. Man fand bei Tobit einen sehr guten Kompromiss aus Einsteigerfreundlichkeit und realistischer Simulation. Deshalb gibt es nur zwei Controller, rechts bedient man Flugrichtung und Bewaffnung, links befindet sich der Schubregler. In der Mitte ist noch ein Touchscreen für die Steuerung der Fahrwerks- und weiterer Waffenfunktionen.

EINMAL ABHEBEN BITTE!

Außerdem gibt es eine Funktaste, über die Sie Kontakt zum Fluglehrer herstellen, der Ihnen nützliche Tipps gibt. Vor dem Flug erfahren Sie in einer kurzen Unterrichtung noch Missionsdetails und dann geht es auch gleich in die Luft. Sie starten – meist von einem Flugzeugträger – mit einer Mig-29, können Luft- und Bodenziele angreifen, Loopings, Rollen und andere Luftmanöver absolvieren und bekommen dafür entsprechende Punkte. Danach bespricht ein Experte mit Ihnen den Flug. Wer von den maximal acht Piloten die meisten Punkte hat, gewinnt. Wer also schon immer mal wissen wollte, wie es sich anfühlt, einen doppelten Looping bei Mach 1,2 zu fliegen, der fährt nach Ahaus. Für günstige 2,50 Euro pro Simulator-Flug heben Sie ab und erleben 30 Minuten lang hautnah, wovon Sie am heimischen PC nur träumen. Wie kommen wieder, keine Frage. SASCHA PILLING

Infos: www.virtual.aero



IN DER DUNKELHEIT
WEIST DER MUTIGE DEN WEG.
DUNGEON SIEGE II
Eine Horde Kämpfer ist nur so stark wie ihr Anführer. In der gefährlichen Welt von Dungeon Siege II führst du eine Gruppe harter Krieger an, baust ihre Fähigkeiten aus und übernimmst die Kontrolle über die ungewöhnlichsten Kreaturen. Nur so kannst du das mächtige Schwert von Zaramoth erobern und die Tyrannei, die Aranna heimsucht, besiegen. Ob du in der Fortsetzung des millionenfach verkauften Dungeon Siege alleine kämpfst oder dich für eine Multiplayer-Kampagne entscheidest – das Schicksal der Fantasy-Welt liegt in deinen Händen. www.microsoft.com/germany/games/dungeonsiege2
Gas Powered Games
Microsoft game studios
Games for Windows
© 2005 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. © 2002-2005 Gas Powered Games Corp. Alle Rechte vorbehalten. Gas Powered Games und Dungeon Siege sind exklusive Markenzeichen von Gas Powered Games Corp. Microsoft, das Microsoft Game Studios Logo und das Windows Logo sind entweder Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.



»10. September: Abschiedsfoto.«

Die wollen nur spielen!

Sie sind jung, schön und haben flinke Finger: Der kurvenreiche B.O.S. Girl Clan soll etablierte Teams ins Schleudern bringen.

Sie könnten locker als frisch gecastete Girlgroup durchgehen – doch der neue *B.O.S. Girl Clan* ist statt mit Gesangsmikrofonen mit virtuellen Schießeisen bis an die steilen Zähne bewaffnet. In Kürze jagen die *Bet on Soldier*-Amazonen durch die LAN-Szene und ziehen Schneisen der Verwüstung durch etablierte Clans – da sind sich die Schönen sicher. Sofia (18), Angela (19), Agnes (18) und Britta (19) bringen dabei nicht nur Kurven, sondern auch Spiele-Erfahrung mit. „Als ich neun Jahre alt war, haben mir meine Eltern die erste Konsole gekauft", berichtet Sofia. „Von diesem Augenblick an konnte ich mir meinen Alltag ohne Spiele gar nicht mehr vorstellen. Wenn ich heute ein neues Spiel im Laden erspähe, zieht es mich magisch an." Angela, die in Wipperfürth bei Köln wohnt, wurde durch einen Freund vom Spiele-Virus infiziert. Der drückte der bis dato Ahnungslosen einen indizierten Ego-Shooter in die Hand. „Nachdem ich am Einzelspieler schnell Gefallen gefunden hatte, wollte ich mich auch mal am Mehrspieler versuchen. Danach zockte ich immer mehr, lebte mich in die Community ein und fand bald meinen ersten Clan." Agnes war dagegen nie auf Entwicklungshilfe angewiesen – nach ersten Nintendo-Erfahrungen verfiel die heute 18-Jährige schnell dem Zocken auf dem elterlichen PC. „In den letzten zweieinhalb Jahren konzentrierte ich mich hauptsächlich auf *Counter- Strike* und zur Abwechslung auch mal *Call of Duty*", sagt Agnes. Britta aus Leipzig hat die ländliche „Idylle" zum Spielen getrieben. „Aufgewachsen bin ich in dem sehr kleinen Dorf Vockerode in Sachsen-Anhalt. Ich hatte also die Wahl zwischen Scheiße anstellen oder mir selbst was einfallen lassen. Also traf ich mich mit Freunden und wir haben gezockt." Wer von den Ladys was auf die Mütze bekommen will, sollte nicht lange fackeln: Auf www.betonsoldier.de gibt es die Live- und Internet-Termine. Wer möchte, darf den Grazien mailen – natürlich nur, um vor dem harten Duell um Gnade zu flehen! CHRISTOPH HOLOWATY

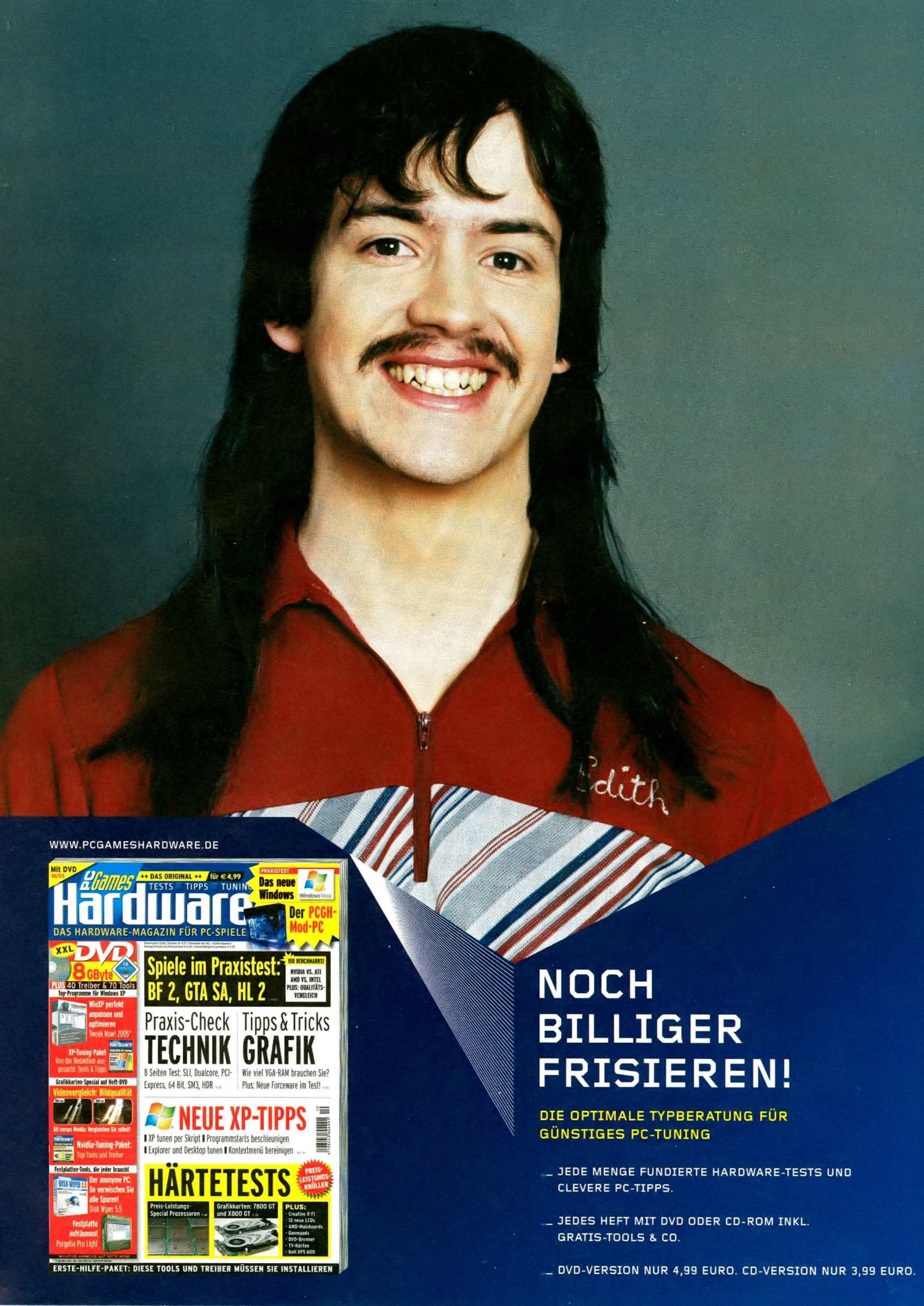
Tuchfühlung

Agnes
Nick: trinity
agnes@betonsoldier.de

Angela
Nick: A!k!Do!
angela@betonsoldier.de

Britta
Nick: B-Elle
britta@betonsoldier.de

Sofia
Nick: Striker
sofia@betonsoldier.de



Edith
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
Mit DVD
10/05
PC Games Hardware
++ DAS ORIGINAL ++ für € 4,99
TESTS TIPPS TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE
PRAXISTEST
Das neue Windows
Der PCGH-Mod-PC
XXL DVD
8 GByte
PLUS 40 Treiber & 70 Tools
Top-Programme für Windows XP
WinXP perfekt anpassen und optimieren
Tweak Now! 2005
XP-Tuning-Paket
Grafikkarten-Special auf Heft-DVD
Videovergleich: Bildqualität
Ati versus Nvidia: Vergleichen Sie selbst!
Nvidia-Tuning-Paket:
Top Tools und Treiber
Festplatten-Tools, die jeder braucht
Der anonyme PC:
So verwischen Sie alle Spuren!
Disk Wiper 5.5
Festplatte aufräumen!
Spiele im Praxistest:
BF 2, GTA SA, HL 2
150 BENCHMARKS!
NVIDIA VS. ATI
AMD VS. INTEL
PLUS: QUALITÄTS-VERGLEICH
Praxis-Check
TECHNIK
8 Seiten Test: SLI, Dualcore, PCI-Express, 64 Bit, SM3, HDR
Tipps & Tricks
GRAFIK
Wie viel VGA-RAM brauchen Sie?
Plus: Neue Forceware im Test!
NEUE XP-TIPPS
XP tunen per Skript | Programmstarts beschleunigen
Explorer und Desktop tunen | Kontextmenü bereinigen
HÄRTETESTS
PREIS-LEISTUNGS-KNÜLLER
Preis-Leistungs-Special Prozessoren
Grafikkarten: 7800 GT und X800 GT
PLUS:
Creative X-Fi
12 neue LCDs
AMD-Mainboards
Gamepads
DVD-Brenner
TV-Karten
Dell XPS 600
ERSTE-HILFE-PAKET: DIESE TOOLS UND TREIBER MÜSSEN SIE INSTALLIEREN
NOCH BILLIGER FRISIEREN!
DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING
_ JEDE MENGE FUNDIERTE HARDWARE-TESTS UND CLEVERE PC-TIPPS.
_ JEDES HEFT MIT DVD ODER CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
_ DVD-VERSION NUR 4,99 EURO. CD-VERSION NUR 3,99 EURO.



»Fernbeziehungen werden oft aus der Nähe geführt.«

Saug stark!

Vollpreisspiele mit Hochgeschwindigkeit aus dem Internet saugen? Klingt irgendwie illegal. Ist es im Fall von GAMESLOAD aber nicht. Hier ziehen Sie sich die Spiele einfach auf den Rechner und bezahlen bequem über Ihre Telefonrechnung.

Eines muss man T-Online lassen: Während andere Unternehmen eher zögerlich agieren, wenn es um die Etablierung digitaler Vertriebsplattformen geht, mischt der Telekommunikationsriese hier zu Lande immer gleich zu Beginn mit. Beispiele? Das MP3-Portal *Musicload* oder *Video on Demand* zum Beispiel. Ersteres wurde am Anfang eher belächelt, hat sich aber zu einem echten Erfolg gemausert und sein Musikangebot seit Bestehen beinahe verzehnfacht. Als erstes deutsches Unternehmen bietet T-Online jetzt mit *Gamesload* einen Download-Service für Vollpreisspiele an. Auf gut Deutsch bedeutet das, faule Säcke brauchen nicht mehr ins Ladengeschäft zu rennen, um in den Genuss aktueller PC-Spiele zu kommen. Wer über eine Internet-Verbindung (am besten Breitband-Flatrate) verfügt, zieht sich die Spiele einfach auf seine Festplatte und bezahlt via Telefonrechnung (Deutsche Telekom).

»Spielt in *Gladiator 2* die Hauptrolle: Rüssel Crowe.«

EIN FALL FÜR ZWEI

Das Angebot ist in zwei Bereiche aufgeteilt. In der Download-Abteilung wählen Sie ein Spiel aus, laden es auf die Festplatte und können davon sogar eine Sicherheitskopie erstellen. Das Interessante dabei ist, dass die meisten Spiele eine kostenlose Testphase erlauben. Sie spielen also erst mal Probe und kaufen den Titel nur bei Gefallen. Die Preise liegen dabei etwa auf dem Niveau der normalen Verkaufsversionen. Beispiel: *Deux Ex: Invisible War* für 14,95 Euro oder *Hitman 2* aus der Abteilung

INTERVIEW „WIR ERWEITERN DIE SPIELEAUSWAHL JETZT KONTINUIERLICH"



Martin Frommhold hat nichts mit Fireflys Burgenbau-Simulation zu tun, ist dafür aber Pressesprecher bei T-Online.

PC ACTION Herr Frommhold, einige große Firmen wie Codemasters, Ubisoft, Atari oder Eidos sitzen ja schon im Boot. Was ist mit anderen Unternehmen wie Activision oder Electronic Arts? Erweitern Sie das Portfolio von *Gamesload* in dieser Hinsicht noch?
MARTIN FROMMHOLD: Wir sind mit einer Reihe ausgewählter Spiele, die wir durch die bisher abgeschlossenen Kooperationen anbieten können, gestartet. Natürlich ist es unser Ziel, das Spiele-Portfolio in den nächsten Wochen und Monaten signifikant zu erweitern. Dementsprechend planen wir, weitere Verleger als Partner zu gewinnen und sind auch sehr zuversichtlich, dass uns das gelingt.

PC ACTION Es finden sich zwar erstklassige Titel in Ihrem Angebot, aber vermissen nicht gerade Hardcore-Zocker aktuelle Hits?
MARTIN FROMMHOLD: Das ist sicherlich möglich, aber man sollte bedenken, dass wir gerade erst gestartet und derzeit das einzige Unternehmen in Deutschland sind, das ein solches Angebot unterbreitet. Wir erweitern die Spieleauswahl jetzt kontinuierlich und versuchen natürlich, in jedem Genre eine so attraktive wie aktuelle Auswahl anzubieten. Ein Blick auf Projekte, die wir in der Vergangenheit erfolgreich gestartet haben, zeigt eine vergleichbare Vorgehensweise. *Musicload* startete im September 2003 mit rund 40.000 Musikstücken, heute finden die Nutzer über 570.000. Bei *Video on Demand* waren es im November 2003 rund 40 Filmtitel, heute stehen mehr als 350 Spielfilme sowie weitere 450 Bewegtbildformate unter www.vod.t-online zur Verfügung. Bei beiden Portalen wurden nach dem Start auch schnell weitere Kooperationen geschlossen und die Kunden haben erkannt, dass sich die Produkte attraktiv weiterentwickeln.

„Ab-18" für 9,95 Euro. Die Download-Zeit hängt von der Art Ihrer Internetverbindung ab. DSL-3000-Nutzer benötigen dafür keine 90 Minuten.

ABO MACHT GLÜCKLICH

Der zweite Bereich hört auf den Namen *Gamesload on Demand*. Hier kaufen Sie keine Spiele, sondern schließen ein Monats-Abonnement für 9,95 Euro ab. Während der Laufzeit des Abonnements haben Sie Zugriff auf knapp 100 Spiele, wobei das Angebot stetig wächst. Als Abonnent dürfen Sie diese Titel so oft und so lange spielen, wie Sie möchten. Hierfür ist die Installation einer speziellen Software vonnöten, über die Sie dann auf die Software zugreifen. Cool ist, dass Sie nur den Teil heruntergeladen, den Sie zum Starten des Spiels benötigen. Den Rest saugt sich die Software unbemerkt im Hintergrund. Möchten Sie etwa Ubisofts *Beyond Good & Evil* zocken, installieren Sie also nicht erst das 2,2 Gigabyte große Spiel. Großzügig: Neugierige haben die Möglichkeit, das Angebot für zehn Tage gratis zu testen. *Gamesload on Demand* ist zur Zeit allerdings ausschließlich T-Online-Kunden vorbehalten. Für welche Zielgruppe ist *Gamesload* also interessant? Da momentan noch brandaktuelle Neuheiten fehlen, ist das Portal vor allem Otto-Normal-Spielern zu empfehlen, die eine gute Auswahl gängiger Hits wünschen. Hardcore-Zocker, die jedes Spiel sofort zum Erscheinungsdatum haben wollen, kommen in Zukunft aber wohl auch nicht um *Gamesload* herum. Denn das Angebot wächst und wenn man bedenkt, dass *Musicload* im Jahre 2003 mit 40.000 Musikstücken startete und mittlerweile über eine halbe Million Titel im Portfolio hat, dann kann die Zukunft für das Spiele-Portal und uns Zocker eigentlich nur rosig aussehen. AHMET ISCITÜRK



»Unsere eigene Webseite sieht auch nicht besser aus.«

Die müssen es wissen!

Was halten eigentlich die Spielehersteller von Gamesload? Gute Frage und darauf gibt es gute Anworten, die wir an dieser Stelle vorstellen.

ODILE LIMPACH, MANAGING DIRECTOR UBISOFT DEUTSCHLAND



„Ubisoft setzt auf neue Technologien und Vertriebskanäle. Unser *Gamesload*-Engagement unterstreicht die langfristige Partnerschaft mit T-Online. *Gamesload*-Einkäufe gestalten sich sehr bedienungsfreundlich. Die Abrechnung über Telefonrechnung reduziert zudem Schwellenängste des Verbrauchers, die beim Online-Einsatz der Kreditkarte oftmals vorhanden sind."

THOMAS HUBER, GENERAL MANAGER ATARI



„Wir sind davon überzeugt, dass T-Online mit *Gamesload* ein starkes Portal am Markt etablieren wird. Umso mehr freuen wir uns, schon zum Start der Plattform mit den Highlights aus unserem Portfolio vertreten zu sein. Die Kooperation mit T-Online gibt uns die Möglichkeit, Spiele von Atari auch in digitaler Form zu distribuieren – für uns eine sinnvolle Ergänzung der Vertriebsstrategie."

VORSCHAU

>>Hut ab: Darth Vader.<<

>>Oh Gott, wie sollen wir den Bush hier bloß finden?<<

Krieg's Gerät

In ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS machen Sie in gigantischen Kampfmaschinen die gemeinen Feinde der Zukunft platt.

Mehrspieler-Shooter | Endlich ergötzen Sie sich an neuen Screenshots zu Splash Damages *Enemy Territory: Quake Wars*. Die fantastischen Bilder zeigen zwei der über 40 Fahrzeuge, die Sie im Mehrspieler-Shooter besteigen, etwa den Goliath-Mech der außerirdischen Strogg (Bild links). Doch damit nicht genug. Ein paar neue Infos gibt es als Sahnehäubchen obendrauf. So soll jede der gigantischen Karten Missionen sowohl für die Earth Defense Force als auch für die fiesen Strogg beinhalten. Beispielsweise eskortiert die eine Seite Panzer durch eine Stadt, während die Gegner einen Hinterhalt legen. Nebenbei bedroht ein Raketensilo den Konvoi. Ohne taktisches Zusammenspiel geht also überhaupt nichts. Na, wenn das nicht für spannende Spielstunden sorgt? Allerdings erst im Laufe des nächsten Jahres. ANDREAS BERTITS

Info: www.enemyterritory.com



BESSERWISSER

ANDREAS BERTITS ÜBER INTELLIGENTE SPIELE

>>Macht wirklich schöner: Döner.<<

Spielen macht schlau

Zocken verdummt das Volk? Von wegen! Wieder einmal haben die Japaner etwas erfunden, dass einfach zu schön klingt, um wahr zu sein. Ein kleines Gerät von der Größe eines Handys soll Ihre Gehirnzellen zum Wachsen bringen. Das Ding stellt Ihnen in schneller Reihenfolge Aufgaben, speichert dabei den gemessenen IQ und erhöht mit der Zeit den Schwierigkeitsgrad. Das System basiert auf dem Buch eines japanisches Universitätsprofessors. Klasse, was? Ich warte nur darauf, bis so etwas in Computerspiele integriert ist. Stellen Sie sich vor, Sie zocken *Doom 3* und nach einer Woche lösen Sie die kompliziertesten mathematischen Formeln, ohne überhaupt zu wissen, worum es geht! Ganz zu schweigen von den Leuten, die *World of Warcraft* spielen. Übermenschliche geistige Kräfte sind bei dem Dauerkonsum bestimmt nicht auszuschließen. Auf die Berichterstattung durch einschlägige Fernsehsendungen wäre ich auch gespannt. „Computerspielen noch gefährlicher: Superintelligente Zocker sorgen für Minderwertigkeitsgefühle bei normalen Bürgern!", oder ähnliche superspannende Meldungen würden uns beglücken. Aber bis ein solches Utopia Realität ist, bleibt uns Spielern wohl nichts anderes übrig, als uns mit den gängigen Klischees auseinanderzusetzen. Super!

Das fliegt in der Luft

Anfang 2006 braucht Sie die JOINT TASK FORCE. Hurra!


»Ich möchte ein „H" kaufen. Dann kann ich endlich landen.«

Echtzeit-Strategie | Unser erster Eindruck vom Spielgeschehen ist positiv. Mit Basisbau brauchen Sie sich nicht aufhalten. Sobald Sie etwa den Flughafen kontrollieren, dürfen Sie per Luftpost neue Einheiten bestellen. Die Transportflugzeuge liefern sogar schwere Panzer. Zerstören Sie damit aber lieber keine Zivilgebäude: in die Kämpfe eingebundene Journalisten berichten sonst darüber und mindern Ihre Reputation. Das bedeutet weniger Geld und somit weniger Nachschub. JOACHIM HESSE

Info: www.mithis.hu

Frauen hauen

In OPERATION: MATRIARCHY ziehen Sie gegen Tussis ins Gefecht.


»Wir haben es immer gewusst: Frauen sind dumme Hühner.«

Ego-Shooter | Frau am Steuer – ungeheuer! Wenn das weibliche Geschlecht nun auch noch die Herrschaft im Universum an sich reißen will, bleibt den Männern nichts anderes übrig, als zu den dicken Wummen zu greifen! *Operation: Matriarchy* von Madia macht Ende des Jahres dieses Horrorszenario wahr. Zumindest in einem Spiel. Als Trooper der Galaktischen Föderation ballern Sie sich in 18 Levels durch die Horden der wilden Walküren. Klingt doch klasse! ANDREAS BERTITS

Info: www.buka.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



Platz	Trend	(Vormonat)	Spiel	Entwickler, Termin
1	–	(1)	GOTHIC 3	Piranha Bytes, Januar 2006
2	∧	(3)	UNREAL TOURNAMENT 2007	Epic Games, Sommer 2006
3	∧	(4)	THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION	Bethesda Softworks, Dezember 2005
4	∧	(5)	ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS	Splash Damage, 2006
5	∧	(6)	CALL OF DUTY 2	Infinity Ward, November 2005
6	∧	(7)	HALF-LIFE 2: AFTERMATH	Valve, Herbst 2005
7	∧	(11)	QUAKE 4	Raven Software, 4. Quartal 2005
8	–	(8)	PREY	3D Realms, 2006
9	–	(9)	ALAN WAKE	Remedy, Ende 2006
10	∧	(12)	S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL	GSC Game World, Anfang 2006
11	∧	(13)	AGE OF EMPIRES 3	Ensemble Studios, 4. November 2005
12	∧	(14)	STAR WARS: EMPIRE AT WAR	Petroglyph, Anfang 2006
13	∧	(17)	HELLGATE: LONDON	Flagship Studios, 3. Quartal 2006
14	∧	(15)	PETER JACKSON'S KING KONG	Ubisoft, Herbst 2005
15	∧	(NEU)	DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC	Arkane Studios, 2. Quartal 2006
16	∧	(NEU)	SIN EPISODES: EMERGENCE	Ritual Entertainment, Herbst 2005
17	∧	(NEU)	PRINCE OF PERSIA 3: THE DARK PRINCE	Ubi Soft Montreal, November 2006
18	∧	(NEU)	BAD DAY L.A.	Enlight Software, Frühling 2006
19	V	(18)	STARCRAFT 2	Blizzard, noch nicht bekannt
20	–	(20)	DUKE NUKEM FOREVER	3D Realms, Winter 2666

DU HAST GEWONNEN! Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?

Rolf Schwartz aus Kevelaer erhält das Spiel **FAHRENHEIT**



Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 20" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 20 Gothic 3) an die 82098* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich).

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

* 0,49 EUR/SMS – Alle Netze (inklusive Vodafone-/D2-Anteil 0,12€/SMS)
** 0,70 sfr/SMS ***0,50 EUR/SMS

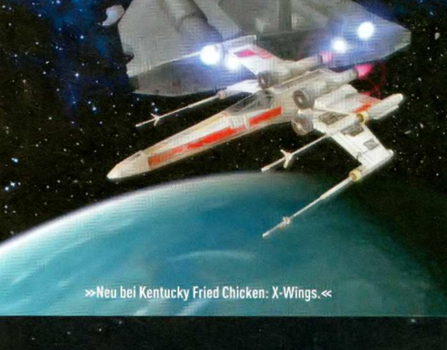
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Super, Trooper!

Pompöse Weltraum-Schlachten, noch mehr Spielmodi. BATTLEFRONT 2 soll das erreichen, woran der Vorgänger scheiterte: Das beste STAR WARS-Spiel aller Zeiten zu werden.

- Über 20 neue Levels
- Fünf Spielerklassen plus Bonusklasse je Fraktion
- 30 unterschiedliche Fahrzeugtypen
- Spielbare Jedi-Meister
- Einzelspieler-Modus verbessert

»Im Hintergrund: Darth Vader freut sich über sein großes Erdbeer-Eis.«


»Neu bei Kentucky Fried Chicken: X-Wings.«

»Armer Fußballstar: Als Kind wurde Auge wegen seiner riesigen Ohren gehänselt.«

Yoda ist mies drauf. „Zu hoch, das dämliche Gestrüpp ist! Die Statur Norbert Blüms der verdammte George Lucas mir gab!", denkt er wohl gerade, als er auf seinem Heimatplaneten Dagobah durch mannshohe Büsche hastet. Die imperialen Truppen veranstalten dort gerade ein eindrucksvolles Feuerwerk, Lasersalven zischen umher und der kleine, grüne Schrumpelsack steckt mittendrin. Seine geringe Körpergröße hat den Nachteil einer eingeschränkten Sichtweite. Gerade auf so einem unebenen Schlachtfeld wie der Sumpflandschaft Dagohbas, fällt das negativ ins Gewicht. Doch der Jedi-Meister hat nicht die Zeit, über seine Winzgestalt nachzudenken. Er muss zu Hause sauber machen und das tut er nicht mit dem Besen, sondern mit dem Lichtschwert. Wie ein kleiner Wirbelwind flitzt er auf seine Feinde zu, reflektiert deren Blaster-Salven mit seiner geliebten Laser-Klinge, springt meterweit über deren Köpfe hinweg und filetiert die Feinde auf fachmännische Art und Weise. Im Eifer des Gefechts macht Yoda auch ein paar seiner Verbündeten weg. Ist ja auch kein Wunder, denn bei dem hohen Spieltempo kann man die Sturmtruppen schon mal mit den Rebellen verwechseln. Dummerweise verkürzen solche Fehler die sowieso schon limitierte Einsatzdauer des Super-Jedi. Denn in *Star Wars: Battlefront 2* dürfen Sie zwar in die Haut bekannter Jedi-Meister schlüpfen, doch damit das Ganze fair bleibt, geht das nur für eine bestimmte Zeit. Die lässt sich zwar verlängern, in dem Sie Ihre Seite besonders tapfer vertreten, doch ungebührliches Verhalten wird durch eine Verkürzung des Timers bestraft. Damit Sie immer wissen, wie viel „Heldenzeit" Ihnen bleibt, hat Lucas Arts eine Anzeige in Form eines schrumpfenden Lichtschwerts auf den Bildschirm gepackt. Je kürzer das Teil, desto kürzer der Einsatz des Meisters.

GANZ LANGSAM VON VORN

Als vor rund zwei Jahren *Star Wars: Battlefront* angekündigt wurde, war der Jubel bei allen *Star Wars*-Fans groß. Da ja irgendwie jeder Zocker ein Fan der Weltraum-Oper ist,

» Wieso heißt das Ding eigentlich Rasender Falke? Wo bitte sieht die Schüssel aus wie ein Falke? Schreiben Sie an leserbriefe@pcaction.de«

»Nach der Krebsoperation hatte Wookie Goldberg nur noch eine Armbrust.«

»Thai-Fighter: Hello, handsome Soldier! Me sucky, sucky. Love you long time!«

»Sag mal Stormtrooper! Seid Ihr weiß mit schwarzen Flecken oder schwarz mit weißen Flecken?«

INTERVIEW

„ES IST GIGANTISCH!"



»Lässt Menschen ganz schön blass aussehen: Teint.«

Als wir bei Lucas Arts waren, haben wir nicht nur *Star Wars: Battlefront 2* gespielt. Wir zwangen auch Markus Neumann (Marketing Manager), unsere Fragen zu beantworten und mit R2D2 zu posieren (Foto).

PC ACTION Ohne große Umschweife: Ist *Battlefront 2* besser als sein Vorgänger?

MARKUS NEUMANN: Ja, in allen Belangen. Besser reicht nicht, es ist gigantisch! Die Fanwünsche und auch eigene Wünsche der Entwickler, die es leider aus Zeitgründen nicht mehr in Teil 1 geschafft hatten, wurden ins Spiel eingebaut. Es gibt das Weltall. Wir haben massig neue Vehikel und Levels aus *Episode III*, die vorher noch in keinem Spiel waren. Es gibt eine fantastisch dichte Story, die dich durch die Missionen leiten wird. Du kannst Jedis spielen. Du hast einen genialen neuen Galaxis-Eroberungs-Modus, der stark verbessert wurde und und und.

PC ACTION Lucas Arts wurde ja nicht müde, die Vorzüge des neuen Einzelspieler-Modus zu erwähnen.

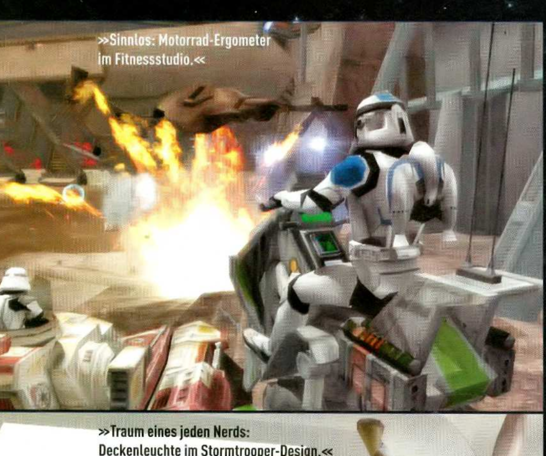
MARKUS NEUMANN: Ja, der Einzelspieler-Modus wurde aufgrund von Spieler-Feedback und dem starken Wunsch von Lucas Arts nach einer noch dichteren Spielatmosphäre stark umgekrempelt. Neben dem klassischen Einnehmen von Kommandopunkten geht es jetzt hauptsächlich darum, konkrete und klare Missionsziele zu erfüllen. Wichtig dabei ist: Diesmal entscheide ich als Spieler, ob der Kampf verloren oder gewonnen wird. Wenn ich also die Aufgabe habe, dass die Geschützstellung A innerhalb von zehn Minuten ausgeschaltet sein muss und ich dies nicht schaffe, geht der Kampf unweigerlich verloren. Es gibt also nicht mehr die Situation, dass du dich faul zurücklehnen kannst, während die KI die letzten Droiden für dich aufräumt. Das Weltall ist eine eigene Kategorie. Raumschlachten im Einzelspieler fühlen sich an wie ein X-Wing vs. TIE-Fighter vs. Schlachtschiffe – aber mit viel mehr Schiffen! Die spielbaren Jedis sind ein weiterer Punkt, den sich nicht nur Fans des ersten Teils sehnlich gewünscht haben. Sie sind die ultimative Belohnung für kluges Spielen. Ihre Einsatzzeit ist begrenzt, lässt sich durch schlaue und dem Team dienliche Aktionen aber verlängern. Es wird also derjenige belohnt, der seinem Team hilft, und der bestraft, der seine Macht mit dem Jedi missbraucht.

PC ACTION Wie steht es mit dem Mehrspieler-Modus? Im offiziellen Internet-Forum gab es ungefähr zehntausend „Ich wünsche mir das und das und das"-Einträge!

MARKUS NEUMANN: Neben dem klassischen Eroberungs-Modus haben wir nun auch die Galaxis-Eroberung für den Mehrspieler-Modus fit gemacht! Pandemic und Lucas Arts testen gerade noch verschiedene andere Modi, die sich die Spieler gewünscht haben, aber auch einige neue, die das Team ziemlich cool findet. Neben einem klassischen Capture the Flag mit einer oder zwei Flaggen gibt es auch andere spannende Modi wie Erobern und Verteidigen, um nur einen zu nennen. Welche es dann neben diesen ins fertige Spiel schaffen, davon lassen wir uns überraschen.

PC ACTION Kommen wir zur Engine. Ist die KI verbessert? Was wurde in Sachen Grafik aufgebohrt?

MARKUS NEUMANN: Die Engine wurde komplett generalüberholt. Das Hauptaugenmerk wurde dabei zunächst mal auf die KI gerichtet. Diesmal wird die KI dich richtig fordern. Sie wurde so umgestaltet, dass sie nicht nur bei Konfrontationen deutlich härter einzuschätzen ist, sondern sich auch auf deine aktuellen Missionsziele einstellt. Musst du also Geschütz A ausschalten, sei dir sicher: Die KI wartet bestimmt schon auf dich mit neuen Truppenverbänden, um dich davon abzuhalten! Auch die Grafikdarstellung wurde noch mal verbessert, mit neuen Effekten angereichert und um neue Shader erweitert. Das Spiel sieht einfach gigantisch aus, man fühlt sich wahrlich klein, wenn man einige der großen Kampfläufer vor sich hat!



»Sinnlos: Motorrad-Ergometer im Fitnessstudio.«



»Traum eines jeden Nerds: Deckenleuchte im Stormtrooper-Design.«

lagen sich also Millionen von Nerds in den Armen. Ist schon eine coole Idee, so riesige Shooter-Schlachten à la *Battlefield 1942* ins *Star Wars*-Universum zu verfrachten. Unser Leserbrief-Onkel Harald Fränkel kriegte sich damals kaum ein. „Mit meinen Kumpels auf Hoth herumfliegen und AT-ATs zu Fall bringen? Das ist wie Weihnachten und Geburtstag zusammen! Jetzt müssten nur noch die Scorpions und DJ Bobo ein gemeinsames Album veröffentlichen und ich wäre der glücklichste Mensch der Welt!" Im September letzten Jahres war es dann soweit und die Schlacht Gut gegen Böse konnte beginnen. Tja, die Erwartungen erfüllte das fertige Produkt nicht ganz. In der Einzelspieler-Kampagne fühlten sich die Spieler oft etwas verloren, die Bots agierten eher schlecht als recht und die Mehrspieler-Variante kämpfte ebenfalls mit Schnitzern. Ein sehr gutes Spiel war es trotzdem und verkauft hat es sich auch wie Sau. *Star Wars: Battlefront* ist sogar das meistverkaufte *Star Wars*-Spiel überhaupt und das liegt hauptsächlich an der perfekten Implementierung des *Star Wars*-Feelings. Alles was Spieler zu sehen und zu hören bekommen, ruft irgendeine Erinnerung wach. „Wow, das sind doch die Droidekas aus *Episode 1*!" oder „Dieses Tauntaun hört sich genauso an, wie in *Das Imperium schlägt zurück*!"

ALLES WIRD GUT ODER BESSER

Für *Star Wars: Battlefront 2* haben die Macher unzählige Verbesserungen angekündigt. Mehr Soldaten-Klassen, einen motivierenderen Einzelspieler-Modus, verbesserte KI und so weiter. Die Kritik der Fans nehme man sich besonders zu Herzen, hieß es von Seiten des Herstellers. Aber geredet wird viel und so wollten wir uns selbst ein Bild von den Verbesserungen machen. Wir benutzten die Macht, um uns einen Termin bei Lucas Arts zu erschleichen und zockten eine Vorabversion von *Star Wars: Battlefront 2*. Außerdem führte uns Markus Neumann, Lucas Arts' Marketing-Mensch, den Traum eines jeden Nerds vor: Ein Modell

des Roboters R2D2, gefüllt mit Kartoffelchips! Somit waren wir perfekt ausgerüstet, um an einer Schlacht teilzunehmen, in der alles besser sein sollte und letztlich vieles besser war.

MACHTLOS?

Die Einzelspieler-Schlachten des Erstlings waren quasi mit denen des Mehrspieler-Modus identisch. Genau wie in EAs *Battlefield*-Reihe wählte der Spieler auf seiner Karte einen Einstiegspunkt und purzelte genau dort aufs Schlachtfeld. Jeder Level enthielt eine bestimmte Anzahl von strategisch wichtigen Kontrollpunkten, die es zu erobern galt. Sobald eine Partei die Macht über alle Punkte gewann, war die Schlacht erfolgreich beendet. Das Problem: Oft hatten Spieler das Gefühl, das Ergebnis eines Gefechts nicht wirklich zu beeinflussen. So war es nicht selten die KI der verbündeten Truppen, die über Sieg und Niederlage entschied. Damit kommen wir zur wohl wichtigsten Neuerung von *Battlefront 2*.

BEFEHLE NONSTOP

Drei Einzelspieler-Modi sind geboten. Da wären zum einen Instant Action, wo es ohne große Umschweife zur Sache geht, dann noch die bekannte Galaxis-Eroberung und der storylastige Kampagnen-Modus, dem wir uns an dieser Stelle widmen möchten. Hier hasten Sie nicht mehr nur wie all die KI-Heinis durch die Gegend, um Kontrollpunkte einzunehmen, sondern übernehmen in jeder Schlacht eine Schlüsselrolle. Vor jedem Einsatz wird überdies die Story in schicken Videosequenzen erzählt, um den Spieler auf die folgenden Geschehnisse einzustimmen. Zu Beginn jeder Auseinandersetzung wählen Sie wie gehabt die Spieler-Klasse aus, wobei einige der „cooleren" Klassen nicht sofort verfügbar sind. Erst wenn Sie im Spiel Punkte sammeln, schalten Sie diese frei. Sobald es losgeht, gibt es die ersten Befehle. Das kann etwa die Eroberung eines strategisch wichtigen Gebäudes sein, aber auch die Zerstörung bestimmter Ziele oder das Deaktivieren eines Generators. Der Spieler hat dabei keine Pausen: Ist ein Befehl ausgeführt, brummt man Ihnen sofort den nächsten auf.

DU HAST DIE MACHT

Durch dieses an sich einfache System verliehen die Entwickler dem Einzelspieler-Modus einen gehörigen Motivationsschub. Jetzt endlich tragen Sie wirklich zum Gelingen und auch zum Scheitern eines Feldzugs bei. Sagen wir mal: Sie sollen einen Generator zerstören, der ein Energiefeld erzeugt, das den Truppennachschub am Weiterkommen hindert. Gelingt Ihnen diese Aufgabe, verschwindet das Energiefeld und mehr Verbündete stürzen sich auf den Feind. Durch Ihr Handeln kann in einer beinahe verlorenen Schlacht das Ruder noch herumgerissen werden. Wenn Sie feindliche Luftabwehrgeschütze in die Luft jagen, kommen Ihre Bomber-Staffeln besser durch und so ein Sternenzerstörer lässt sich eben einfacher pulverisieren, wenn Sie vorher dessen Schildgeneratoren außer Kraft setzen. Sie haben richtig gehört: Sternenzerstörer – diese riesigen Teile, die ein Synonym für die totale Zerstörung darstellen. In *Battlefront 2* nehmen Sie also endlich an gigantischen Weltraum-Gefechten teil, wie etwa an dem Kampf um Coruscant, welcher Ihnen sicherlich aus *Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith* bekannt ist.

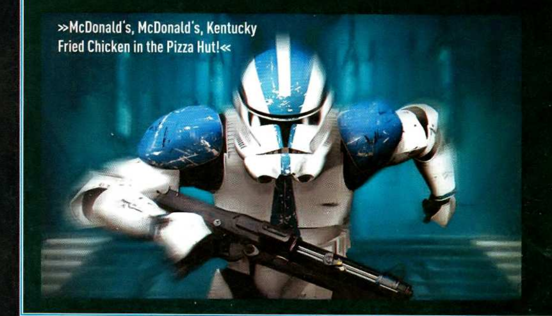
EPISCHE AUSMASSE

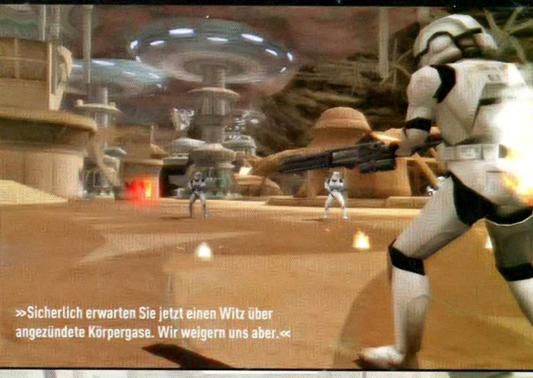
Im All geht es wirklich ziemlich zur Sache. Egal, wo Sie hinsehen, es geht immer die Post ab. Riesige Zerstörer feuern aus allen Rohren, Jäger schwirren durch den Raum, hetzen ihre Beute oder zerschellen an den dicken Wänden riesiger Space-Kolosse. Sie beginnen im Hangar eines solchen Riesenkübels, wo Sie sich für eines der Schiffe entscheiden. Je nach gestellter Aufgabe sollten Sie sich die Wahl genau überlegen. Um ein paar kleine Jäger aus dem Orbit zu pusten, empfiehlt sich ein wendiges Schiff mit relativ schwacher Bewaffnung, doch wenn es darum geht, einen imperialen Sternenzerstörer zu penetrieren, ist ein stattlicher Bomber die richtige Wahl: Um bei so einem Riesending nicht nur minimale

Und jetzt?

DAS FILM-SEXTETT IST KOMPLETT. ABER WIE GEHT'S WEITER?

Was passiert im *Star Wars*-Universum eigentlich nach den Kinofilmen? Hier eine Zusammenfassung: Der zweite Todesstern ist zerstört, die Rebellen feiern ihren Sieg und gründen eine neue Republik. Prinzessin Leia heiratet Han Solo und wird zur rechten Hand der Republiksvorsitzenden Mon Mothma. Luke Skywalker baut eine Jedi-Akademie auf Yavin und bildet dort Jedi aus, die wie vor Jahrhunderten die Republik beschützen sollen. Zwischenzeitlich zanken sich ehemalige Admiräle des Imperiums um die Herrschaft. Admiral Thrawn kommt an die Macht und findet eine lange vermisste Flotte von Kriegsschiffen. Hiermit bedroht er einige Sternensysteme, wird aber letztlich doch besiegt.


»McDonald's, McDonald's, Kentucky Fried Chicken in the Pizza Hut!«


»Sicherlich erwarten Sie jetzt einen Witz über angezündete Körpergase. Wir weigern uns aber.«


»Calimero (rechts) ist der Russenmafia beigetreten.«



SCHILDGENERATOREN ZERSTÖREN
Um beispielsweise große Sternenzerstörer zu plätten, aktivieren Sie erst einmal deren Schilde. Das ist gar nicht so leicht, aber absolut notwendig.



Obwohl man schon lange an so einer Technologie arbeitet, geht das noch nicht. Beim letzten Praxis-Versuch zerstörten die involvierten Wissenschaftler stattdessen die Berliner Mauer. Unter den Folgen leiden wir heute noch, wie Sie sicherlich wissen.

JEDI-KRÄFTE EINSETZEN
Sie schlüpfen in die Rolle diverser Jedi-Meister und greifen dabei auch auf deren Super-Kräfte zurück. Palpatine kann zum Beispiel Blitze schleudern und Yoda springt unmenschlich weit.

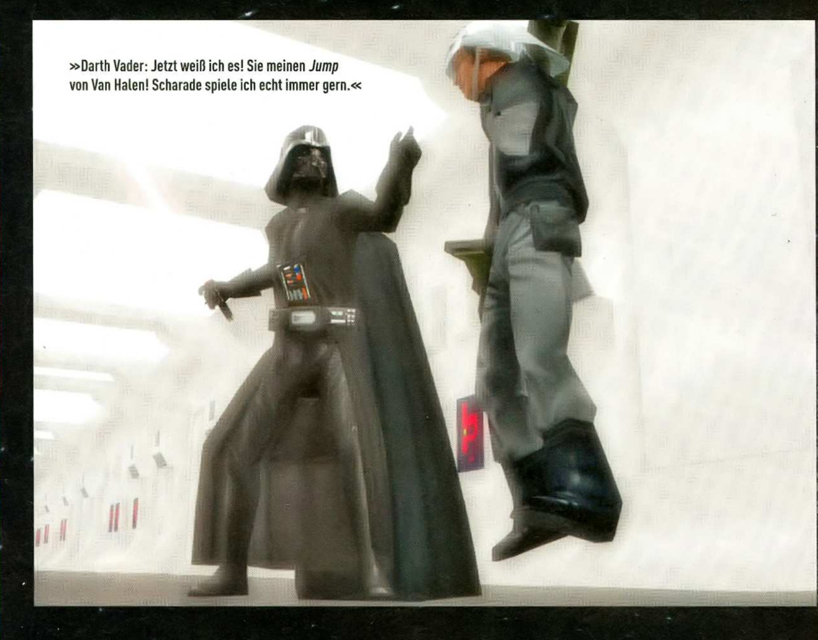


Jedi-Kräfte gibt es in echt auch. Oder glauben Sie, Angela Merkel wäre ohne Gedankenkontrolle so weit gekommen? Durch Gedankenkontrolle kann man Menschen zu grausamsten Dingen zwingen, wie etwa PC ACTION lesen.

PLANETEN UNTERJOCHEN
Da man Planeten nicht oberjochen kann, muss man diese eben unterjochen. Im Modus Galaxis-Eroberung befindet sich schon bald das gesamte Universum unter Ihrer Fuchtel! Nicht vergessen: Macht macht sexy!



Auch das funktioniert im echten Leben prima, wie US-Präsident George W. Bush immer wieder unter Beweis stellt. Der perfekte Unterjochungs-Soundtrack hierzu ist übrigens Songs in the Key of War von den George W. Bush Singers!



»Darth Vader: Jetzt weiß ich es! Sie meinen *Jump* von Van Halen! Scharade spiele ich echt immer gern.«

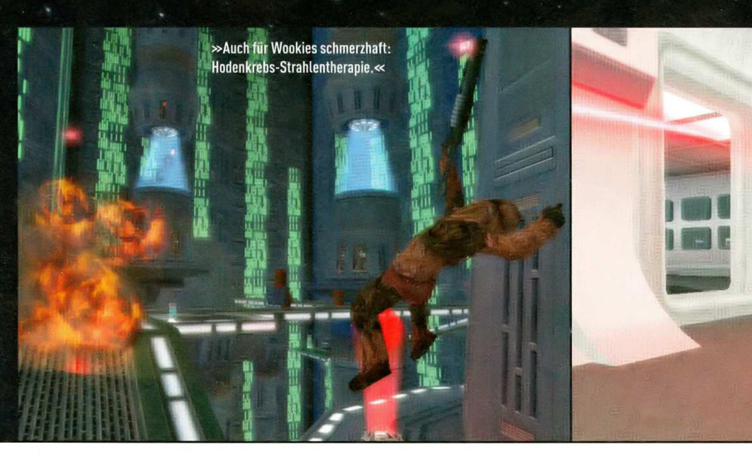
Lackschäden zu verursachen, müssen erst die Schilde weg. Wie Sie das anstellen? Sie fliegen in den Hangar, steigen aus und kämpfen sich zu Fuß in Richtung Generator, den Sie dezent in die Luft jagen. Wer Lust hat, kann unterwegs die Kontrolle über die fetten Bordgeschütze übernehmen, um die Feinde mit ihren eigenen Waffen zu schlagen. Sehr schön und praktisch!

MASSENSCHLACHT

Der Einzelspieler-Modus ist also definitiv eine ganze Ecke besser geworden, doch wie sieht es mit dem Mehrspieler-Part aus? Den durften wir nicht selbst ausprobieren, weshalb wir uns auf die Aussagen des Herstellers verlassen müssen. Bis zu 64 menschliche Spieler tummeln sich diesmal in den Levels und dazu gesellen sich noch die KI-Charaktere. So durchlöchert sich also eine stattliche Anzahl Soldaten gegenseitig. Der Modus Galaxis-Eroberung, in dem es nach und nach alle Planeten zu besetzen gilt, ist jetzt auch als Mehrspieler-Variante verfügbar. Außerdem arbeiten die Entwickler an Capture-the-Flag- und Erobern-und-Verteidigen-Varianten. Ob es diese noch ins fertige Spiel schaffen, ist eine Frage der Zeit. Sicher ist jedoch, dass die Benutzer-Oberfläche des Online-Modus bedienungsfreundlicher gestaltet ist. Zudem gibt es eine Buddy-Liste und Spieler-Statistiken.

DIE SIND HELDEN

Dass Sie jetzt in die Haut diverser Jedimeister schlüpfen,

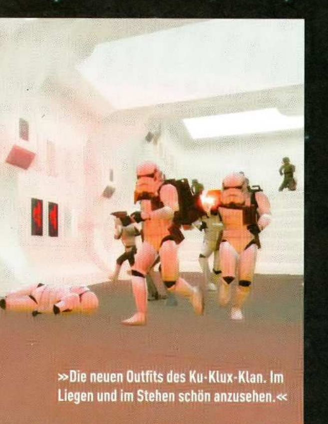


»Auch für Wookies schmerzhaft: Hodenkrebs-Strahlentherapie.«

haben wir bereits erwähnt. Welche alten Haudegen das im Detail sind, will Lucas Arts noch nicht verraten. Sie können jedoch davon ausgehen, dass die wichtigsten Figuren an Bord sind. Bestätigt sind Yoda, der oberfiese Imperator Palpatine, Darth Vader und auch General Grievous, der wie im Film mit vier Lichtschwertern gleichzeitig hantiert. Während unseres ausgiebigen Zock-Marathons bekamen wir jedoch noch einige andere alte Bekannte zu Gesicht, über die wir nicht reden dürfen. Einer davon sah irgendwie aus wie Christopher Lee. Ein komischer Zufall? Wechseln wir am besten schnell das Thema. Eine grundlegende Neuerung stellt auch die Sprint-Fähigkeit dar, die es dem Spieler erlaubt, für kurze Zeit schneller zu rennen. Die von vielen Zockern gewünschte Nahkampf-Aktionen – kurz und bündig: Kolben in die Fresse – bietet das Spiel ebenfalls.

TECHNISCH IMPOSANT?

Die Engine ist zwar noch die alte, aber dafür wurde sie überarbeitet, bietet mehr Effekte und Details. Vor allem schickere Wasserspiegelungen und andere DirectX9-Spielereien. Mit der fantastischen Optik von *Battlefield 2* kann der Titel aber trotzdem nicht mithalten. Genau wie im Vorgänger sind nämlich die meisten Objekte etwas detailarm und wirken gerade aus der Nähe ein wenig grob. Dafür ist die Anzahl der auf dem Monitor herum-


»Die neuen Outfits des Ku-Klux-Klan. Im Liegen und im Stehen schön anzusehen.«

Das ist eine Kriegserklärung!

Alle wollen wissen, wie die Weltall-Missionen in *Star Wars: Battlefront 2* funktionieren. Wer könnte das besser erklären als der arme kleine Soldat, der die Schlüsselrolle im All übernimmt? Deswegen baten wir ihn, seine Erlebnisse bis ins Detail niederzuschreiben.

So ein verdammter Mist! Noch vor wenigen Stunden habe ich mir *Das Familiengericht* im Fernsehen reingezogen. Da ging es um einen Wookie, der seine Schwester heimlich beim Duschen holografierte. Das Ende der Geschichte habe ich nicht mitbekommen, weil ich ja an dieser Schlacht teilnehmen muss. Jetzt befinde ich mich inmitten eines riesigen Gefechts und hab die Arschkarte gezogen. Ich soll mir eines der Schiffe im Hangar greifen und erst mal ein paar feindliche Jäger wegblasen. Ja, die Qual der Wahl. Der eine Gleiter hat die dickere Bewaffnung, doch das andere Vehikel gefällt mir aufgrund der flotten Rallyestreifen optisch besser. Ich entscheide mich für die Rallyestreifen, klemme mich hinter das Steuer und starte. Hier draußen ist wirklich die Hölle los und es ist total ungemütlich. Alle Schiffe sind grau in grau, nur hier und da mal ein kleiner Farbtupfer. Wie deprimierend und auch in Sachen Feng-Shui eine einzige Katastrophe! Coruscant ist schon ohne Krieg ein echter Scheiß-Planet, aber dank dieser Riesenschlacht können die Hotels da unten erst mal für ein Jahr dichtmachen. Ach, wie auch immer: Ich hatte einige Feinde runtergeholt, als schon der nächste Befehl eintrudelt. Diesmal geht es um den Schildgenerator eines Zerstörers. Die Kommandaten verlangen doch tatsächlich von mir, dass ich in dessen Hangar landen soll, um den Generatorraum zu Fuß aufzusuchen. Ich habe gefragt, was ich gegen die Hundertschaften von feindlichen Droiden tun soll, die mir eventuell begegnen könnten. Darauf wissen die hohen Tieren natürlich keine Antwort. Wenn Sie in ihren Uniformen nicht so sexy aussähen, könnte ich diese Schufte wenigstens hassen! Ich begebe mich also in den Bauch des Zerstörers. Eine Metapher für meine Geburt? Meine Mutter ließ mich Mädchenkleider und Schminke auftragen, ruinierte mein Leben und ist somit auch ein Zerstörer. Voller Wut springe ich mit der Waffe im Anschlag aus dem Gleiter und breche mir tatsächlich den Absatz ab. Dafür bezahlen diese Droiden! Die Blechbüchsen mähe ich im Sekundentakt nieder, da erblicke ich einen Kontrollpunkt. Wenn ich diesen einnehmen kann, darf meine Fraktion das Ding in Zukunft als Einstiegspunkt nutzen. Also nichts wie hin! Dann geht es direkt in Richtung Generator-Raum. Glücklicherweise werden solche missionskritischen Ziele auf meinem Schirm angezeigt. Bei meinem Spaziergang treffe ich einen alten Tanzpartner von mir – genau zwischen die Augen. Da dies in der Gefechtszentrale geschieht, setze ich mich aus Spaß an so eine fette Geschütz-Steuerung, um ein paar Feinde zu zerbröseln, bevor ich dann endlich die Schilde herunterfahre. Jetzt steht der Zerstörung des riesigen Schiffs nichts mehr im Weg, denn ohne Schilde ist das Ding so hilflos, wie mein Hintern im Männerknast. Hm, eine schöne Vorstellung ... Leider reißt es mich jäh aus meinen Träumen, denn das Kommando schickt mir seinen Dank – natürlich per Funk. Ein paar Blumen oder was zum anziehen wäre mir lieber gewesen. Over and out!


»Singt im Hintergrund: Heather Nova.«


»Mist, die Neonröhren fallen wieder von der Decke.«


»Mann, hab ich einen Hangar!«



»Vader Abraham hat sich den Bart rasiert, die Schlümpfe mit Benzin übergossen und angezündet.«



»Das neue Alien-Raumschiff hat gleich vier Anal-Sonden dabei.«

schwirrenden Objekte geradezu obszön hoch und einigermaßen flott lief es auch. Darüber hinaus sind alle Levels mit aus den Filmen bekannten Details versehen. Auf Yodas Heimatwelt Dagobah zum Beispiel stolpern Sie über Luke Skywalkers versumpften X-Wing und im Inneren des Furcht einflößenden Todessterns gibt es auch einige Déjà-vu-Erlebnisse. Indem Lucas Arts den Levels auf diese raffinierte Art „Charakter" verlieh, wurde das Problem der zu steril wirkenden Schauplätze weitestgehend eliminiert. Das freut die Fans und mag Neueinsteiger locken. Über jeden Zweifel erhaben ist der Sound, der den filmischen Vorbildern in Qualität, Vielseitigkeit und Wucht in nichts nachsteht. Jedes Fahrzeug, jede Waffe, jedes Schiff, jeder Furz klingt wie das „reale" Gegenstück. Vorläufiges Fazit: Besser als der Vorgänger *Battlefront*. Wie viel besser? Das zeigt die finale Testversion, die hoffentlich im Oktober bei uns hereinflattert.

AHMET ISCITÜRK

SW: BATTLEFRONT 2

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Pandemic/Lucas Arts
FERTIG ZU:	85%
ERSCHEINT:	31. Oktober 2005
VERGLEICHBAR:	Battlefield 2, SW: Battlefront
INTERNET:	www.lucasarts.com

KOMMENTAR



AHMET ISCITÜRK

Mit so einem Jäger an einer riesigen Raumschlacht teilzunehmen, ist schon eine sehr angenehme Erfahrung. Das Teil dann im Bauch eines Sternenzerstörers zu landen, um zu Fuß dessen Schild-Generator zu suchen, macht Papa auch sehr glücklich. Wieder in seine Raumschüssel zu klettern, nachdem man die Schilde außer Gefecht gesetzt hat, um jetzt endlich dieses riesige Mistding zu vernichten, befriedigte mich noch mehr. Irgendwie hatte ich danach wirklich das Gefühl, etwas erreicht zu haben. Generell ist der Einzelspieler-Modus wirklich eine ganze Klasse besser als beim Erstling. Dadurch, dass ich nonstop mit Aufgaben und Befehlen bombardiert werde, bleibt keine Zeit für Langeweile. Ist im Endeffekt wie im Berufsleben, nur lustiger und mit weniger Mutanten um mich herum.

Yo, da haste Recht!

Echte *Star Wars*-Fans stehen auf so genannte Trivia-Quiz-Dinger. Da können sie nämlich mit ihrem enormen Fachwissen über George Lucas' Geldmaschine protzen. Darum tun wir Ihnen an dieser Stelle einfach den Gefallen und geben Ihnen die Möglichkeit, sich zu profilieren.

1. Wie heißt die Flüssigkeit, in der Jabba The Hut den guten Han Solo hat „einfrieren" lassen?

a) Keine Ahnung, ich wurde der Flüssigkeit noch nicht vorgestellt
b) Spaghetti Carbonite
c) Das interessiert doch keine Sau!

2. Wer oder was ist Palpatine?

a) Ein Bratfett mit Buttergeschmack
b) Ein Knastfilm mit Steve McQueen
c) Ein fieser alter Sack, wie alle Rentner, nur mit etwas mehr Macht

3. Für Chewbaccas Stimme kombinierten die *Star Wars*-Macher verschiedene Laute. Welche?

a) Unter anderem Dachs, Walross und Kamel
b) Hella von Sinnen und die Wildecker Herzbuben beim Sex
c) Speisesaal eines Behindertenheims

4. Die Basis auf dem Eisplaneten Hoth hat einen Codenamen. Wie lautet der?

a) Echo-Basis
b) Es ist jedenfalls keine Basis für eine gute Beziehung, du Schuft!
c) Also das interessiert doch wohl wirklich keine Sau!

5. Wofür stehen die Abkürzungen AT-AT und AT-ST?

a) Atom-Titten? Amerikanischer Traum? Schweine-Teigwaren?
b) All-Terrain Armored Transport, All-Terrain Scout Transport
c) Alles Töten! Schweinefleischesser Töten! Allah Hu Akbar!

6. Wie lange hat Yoda schon Jedi trainiert?

a) 300 Meter lang! Aber was ist mit der Breite?
b) 800 Jahre. Schließlich ist der grüne Geselle schon ziemlich alt!
c) Wahrscheinlich so lange er Jedi trainiert hat

7. Wer ist Count Dooku?

a) Der Erfinder der TV-Dokus
b) Ein Jedi-Meister, der in Episode 3 verreckt
c) „Count" ist englisch für „zählen". Zählt das?

8. Wo werden die Klonkrieger geklont?

a) In Klondike, einem Ort in Amerika!
b) Auf Kamino oder Coruscant?
c) In einer Einrichtung, in der Klone hergestellt werden?

9. Wie heisst Luke Skywalkers Schwester?

a) Leku Groundcrawler
b) Prinzessin Leia! Das Geile ist ja, dass die beiden beinahe miteinander gepimpert hätten!
c) So, ich will es noch einmal in aller Entschiedenheit klarstellen: Diese Fragen interessieren keine Sau und sind auch von keinerlei Bedeutung für den Fortbestand unserer Zivilisation. Selbst Fragen über Pornofilme oder Kot-Konsistenz haben einen größeren Nutzen.

Die richtigen Antworten lauten: 1: c); 2: c); 3: a); 4: c); 5: b); 6: b); 7: b); 8: c); 9: c)



»Gibt keine Kredite: Nebel-Bank.«

Gelbe Seite!

Wir hassen einseitige Berichterstattung. Deshalb gefällt uns VIETCONG 2 so gut. Denn dort sind Sie diesmal nicht nur aufseiten der Amis unterwegs, sondern greifen auch als Vietcong zur Waffe.

Es gibt Tage, da will man als Spiele-Redakteur gar nicht nach Hause gehen. Neulich war so einer. Die Vorabversion von *Vietcong 2* schlug nämlich in unserem Postkasten ein und bei der üblichen Keilerei, wer den Titel in Augenschein nehmen darf, machte wie immer Redaktions-Ninja Wollner das Rennen. Obwohl es sich bei unserer Fassung um ein Frühchen mit entsprechenden Macken handelt, war der Tester völlig abgemeldet und vergaß sogar die Mittagspause. Kein Wunder, denn bereits jetzt kracht *Vietcong 2* gnadenlos in die Psyche und hinterlässt nur staunende PC ACTION-Gesichter.

DAS ÄUSSERE IST NICHT ALLES

Kurz nach dem Anspielen waren wir ein bisschen enttäuscht: Die Optik ist insbesondere in Siedlungen und Innenlevels noch weit von Titeln wie *Half-Life 2* oder *Battlefield 2* entfernt. Das tut dem schon jetzt großartigen Spielspaß aber keinen Abbruch. *Vietcong 2* hat genau wie der erste Teil andere Stärken als das bloße Aussehen. Außerdem haben die tschechischen Entwickler bis zum Erscheinungstermin noch ein wenig Zeit und können an dem Problem feilen.

ZWISCHEN DIE AUGEN

Nur die *Vietcong*-Titel besitzen diese einzigartige Faszination. Bei keinem anderen Ego-Shooter fühlt sich die Kimme-und Korn-Ansicht so gut an wie hier. Man spürt bei den Projektilen förmlich, wie sie den Lauf verlassen, die Waffe leicht verziehen und gen Feind jagen. Ähnliches gilt für die gegnerischen Salven. Wenn Sie zusammengekauert hinter einem Felsen sitzen, die Kugeln mit einem „ssssiiingg" an Ihren Ohren vorbeipfeifen und die unmittelbare Umgebung mit Einschusslöchern verzieren, verwandelt sich selbst der abgebrühteste Shooter-König in ein Nervenbündel. Auch fein: Das Geräusch, wenn ein Geschoss in Ihren virtuellen Torso dringt, klingt dermaßen satt, dass man förmlich spürt, wie die Kugel zwischen Milz und Leber einparkt. Dazu kommt die beklemmende Atmosphäre, wenn Sie mit Ihrem Team durch das Unterholz schleichen und jederzeit mit einem Hinterhalt rechnen. Zum Glück ist Ihre Truppe so schlau, dass sie die Gegend selbstständig im Auge behält, nach hinten absichert und bei Feindkontakt sofort Alarm schlägt.

PARTEITAG

Die Computer-Widersacher sind zwar nicht blöd, einen Orden für strategisches Handeln verdienen die Kerle allerdings auch nicht. Aber die Macher polieren derzeit ordentlich an der KI und wenn man den Vorgänger betrachtet, darf man frohen Mutes sein, dass die Nichtspielerburschen bald über ausreichend Hirnschmalz verfügen. So oder so ändert das nichts daran, dass man selten so satt die Gegner vom Bildschirm gefegt hat wie bei *Vietcong 2*. Das liegt nicht zuletzt am dicken Waffensound, der die Umgebung in ein infernales Donnerwetter verwandelt. Ganz neu: Bei *Vietcong 2* füh-



»Bush-Gegner immer aggressiver.«

»Ekelhaft: am eigenen Stuhl ersticken.«

ren Sie nicht nur unsere amerikanischen Freunde ins Feld, sondern freuen sich über eine eigene Vietcong-Kampagne. Hier stehlen Sie sich mit abgefahrenen Waffen durch die Botanik und fallen einem US-Stützpunkt nach dem anderen in den Rücken. Zwar geht das Kauderwelsch der schlitzäugigen Bande ein wenig auf den Keks, aber die Untertitel verraten Ihnen zum Glück, was die Reis-Liebhaber von Ihnen wollen.

FREUNDESKREIS

2KGames war so freundlich, uns zu einigen Mehrspieler-Sessions einzuladen. Bereits in diesem Entwicklungsstadium machen die geschickt angelegten Areale einen mehr als guten Eindruck. Besonders imponiert haben uns nette Details wie zum Beispiel eine quakende Ente am Fluss. Das macht die Spielwelt sehr lebendig. Wie gewohnt können Sie die gesamte Umgebung mit tollen Fallen spicken, um danach fröhlich zuzusehen, wie sich die Konkurrenz selbst aufspießt beziehungsweise in die Luft jagt. Gemein – aber fein!

RALPH WOLLNER

VIETCONG 2

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Pterodon/Illusion Softworks
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	21. Oktober 2005
VERGLEICHBAR:	Vietcong
INTERNET:	www.2kgames.com

KOMMENTAR

RALPH WOLLNER



Ich bin ein Online-Mörder! Und ich fühle mich gut dabei. Wenn die Amis damals so gut getroffen hätten wie ich in *Vietcong 2*, hätten die Vietcong freiwillig das Land verlassen. Gut, ich bin vielleicht ein wenig parteiisch. Grund ist der Vorgänger, den ich damals mehr liebte als meine unglaublich großen ... Füße. Damals habe ich für *Vietcong* und *Fist Alpha* sogar Tipps&Tricks geschrieben. Ich weiß also, wovon ich rede. Wenn die Herren von 2KGames die Optik noch ein wenig aufbohren und die Engine glatt bügeln, erwartet uns eine Shooter-Granate, die sich gewaschen hat. Sie glauben mir nicht, dass *Vietcong 2* wirklich so gut wird? Na, dann überzeugen Sie sich doch selbst und installieren die Mehrspieler-Demo. Die gibt es schon im Internet oder auf einer der nächsten PC ACTION-Ausgaben.



»Ab 2008 olympisch: Schattenwerfen.«

Platz, Alien!

Wir haben lange kein Actionspiel mehr gesehen, in dem es Außerirdische so hübsch zerreißt wie in SHADOWGROUNDS. Was der Sciencefiction-Shooter noch zu bieten hat, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Hier geht's Ihnen wie während eines Volksmusik-Tanztees im Altenheim: Schreckliche Geräusche dringen an Ihre Ohren und Sie sind von seltsamen Kreaturen umzingelt, die bald sterben müssen. Der Unterschied: In *Shadowgrounds* bestimmen allein Sie, wann die faltigen Gesellen über den Jordan hüpfen. Spieler erwartet im Herbst eine schnörkellose Baller-Orgie aus der Vogelperspektive, wobei zuvorderst das Grusel-Flair, zynische Sprüche und variantenreiche Waffen für Spaß sorgen sollen. Um einer Außerirdischen-Plage auf dem von Menschen kolonisierten Jupiter-Mond Ganymed im Jahr 2096 Herr zu werden, schleppt unser Held Tyler bis zu zehn Sterbehilfsgeräte mit sich herum. Das Angebot reicht von der Pistole bis zum Raketenwerfer. So weit, so unspektakulär, denn eine solche Ausrüstung hat in den USA ja jedes Kind. Der Knackpunkt ist, dass Sie die Waffen jeweils mit bis zu drei Extras aufrüsten dürfen, die zum Teil völlig neue, taktische Einsatzmöglichkeiten eröffnen. Während größere Magazine oder kürzere Ladezeiten bereits hilfreich sind, lassen erst neue Funktionen die Glückshormone von PC-Kammerjägern richtig hüpfen. So können Sie die Minigun Ihres Vertrauens etwa irgendwo im Level abstellen, worauf diese als automatisches Geschütz fungiert. Oder nehmen wir als Beispiel den Flammenwerfer: Dank eines schmucken Extrarohrs dürfen Sie das Bratgerät auch nutzen, um Benzin-Fallen anzulegen. Binnen Sekunden „baut" Ihr Recke eine Feuerwand, die ihn einfach nur schützt oder heranstürzende Feinde röstet. Um Ihre Wummen verbessern zu können, benötigen Sie so genannte Upgrade-Teile, die freundlicherweise manchen dahinscheidenden Aliens aus den nicht vorhandenen Hosentaschen fallen. Steuern dürfen Sie Tyler in Ego-Shooter-Manier mit Maus und Tastatur. Er hat sogar Hechtrollen zu den Seiten, nach hinten und nach vorn drauf, wenn es mal eng wird.

LICHT UND SCHATTEN

Vereinfacht ausgedrückt geht's also bei *Shadowgrounds* darum, etliche Gegner wegzuschnetzeln und nützliche Dinge einzusacken. Höhepunkte dürften dabei die Kämpfe mit den vier Level-Bossen sein. Ja, vom Prinzip kommt das einer rollenspielerisch abgespeckten Sciencefiction-Version von *Diablo* gleich. Außerdem wollen uns die Entwickler markige, zynische Sprüche im Stil von *Duke Nukem* bieten. Bei unserer Vorabversion fehlten diese aber noch, sodass wir die Synchronisation nicht beurteilen können. Die Atmosphäre hingegen, das ist auf jeden Fall klar, erinnert an *Doom 3*. In den meisten Abschnitten ist es reichlich dunkel und nur eine Taschenlampe sorgt für Lichtblicke. Während wir probespielten, erlebten wir deshalb einige Schrecksekunden. Als unser Recke an knorrigen Bäumen vorbeitappte, hielten wir zum Beispiel die in Echtzeit berechneten Schatten der Äste kurzzeitig für wuselndes Spinnengetier, worauf Tyler das Gehölz unnötigerweise mit Blei perforierte. Aber auch bei vielen Innenlevels hapert es nicht selten in Sachen Beleuchtung. In einer Militärbasis etwa fiel plötzlich komplett der Strom aus. Der Lichtkegel der Lampe wirkte in diesem Moment noch schmaler als

Das Grauen aus dem All

Schön, dass wieder ein Spiel erscheint, in dem wir Außerirdische abmurksen dürfen. Schade, dass ausgerechnet *die* Aliens nicht mit von der Partie sind, die wir zum Aggressionsabbau gern mal um die Ecke bringen würden.



»Kocht heute Ratatatouille: Ralf Zacherl.«

»Schmerzhaft: Gift und Galle spucken.«

»Nicht jedermanns Sache: Golden-Shower-Duschen.«

SHADOWGROUNDS

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Frozenbyte/Dtp
FERTIG ZU:	85%
ERSCHEINT:	Ende Oktober 2005
VERGLEICHBAR:	Diablo
INTERNET:	www.shadowgroundsgame.com

er es ohnehin ist und die zu hörenden schweren Schritte und anderen Geräusche machten die Situation ebenso wenig beruhigender. Eventuell tröstet Sie, dass es im Spiel auch Viecher gibt, die sehr lichtempflindlich sind. In diesen Fällen ist es möglich, das Getier munitionssparend mit der Taschenlampe zu vertreiben. Wenn es dagegen ans Eingemachte geht, liefert *Shadowgrounds* etliche hübsche Kampf-Effekte: Glas zerdeppert, der Boden bebt, Bäume fallen, Fässer explodieren. Unter anderem beim Einsatz des Granatwerfers nibbeln die Außerirdischen besonders eindrucksvoll ab. Wir haben schon lange keine Computer-Aliens mehr gesehen, die so unterhaltsam platzen! Da fliegt so viel Gedöns durch die Gegend, als ob man eine gemästete Katze in die Mikrowelle gesteckt hätte (liebe Kinder, bitte nicht zu Hause probieren!).

VIER ZOCKER AN EINEM PC

Monster zu plätten wird auf jeden Fall die Hauptaufgabe, so viel steht fest. Die Interaktion mit Nichtspielercharakteren, Zwischensequenzen und kleinere, klar definierte Aufträge sollen allerdings Auflockerung bringen. So müssen Sie mal ein Radargerät reparieren, Zivilisten retten, Soldaten begleiten oder auch den einen oder anderen Schlüssel finden. Viel versprechend finden wir den angekündigten, kooperativen Mehrspieler-Modus. Mit vier Joypads an einem PC Monster zu meucheln, macht bestimmt Freude. Ob es auch ein Internet-Modus ins Spiel schafft, ist nach Angaben der Vertriebsfirma Dtp allerdings noch fraglich. Erfreulich scheint der Preis auszufallen: der soll unter 30 Euro liegen. HARALD FRÄNKEL

KOMMENTAR

HARALD FRÄNKEL



Manchmal fühle ich mich gern wie eine Frau und schalte deshalb mein Gehirn ab. Einfach nur gedankenlos ballern und die Seele baumeln lassen kann so schön sein! Trotzdem, *Shadowgrounds* wird wohl kein Meilenstein, dazu hat es zu wenig Tiefgang. Der Spielablauf bleibt ja doch immer gleich und von der Hintergrundgeschichte erwarte ich nicht allzu viel, da das „Töte alle Aliens"-Prinzip nicht gerade neu ist und die Zwischensequenzen eher Regionalliga-Niveau haben. Es wird sie aber geben, die Fans schnörkelloser Metzgersfreuden. Einerseits sind die Waffen klasse. Andererseits ist vielleicht allein der kooperative Mehrspieler-Modus die Anschaffung wert. Den bieten immer noch viel zu wenige Spiele!



Foto: © Universal Pictures

Damit das mal klar ist: E.T. wurde in Wahrheit gar nicht zufällig zurückgelassen. Man hatte den ollen Schrumpelklops zu Ferienbeginn auf Erden ausgesetzt, weil ihn nicht mal das Tierheim seines Heimatplaneten wollte! Na ja, bei uns mochten wenigstens Schwule und Frauen den galaktischen Jammerlappen. Wegen des Penisfingers halt.

Foto: © Lucasfilms

Jar Jar Binks, der tuntige, schwabbelohrige Sprach-Analphabet vom Planeten Naboo, erschlich sich 1999 eine Rolle bei *Star Wars: Episode 1* und versaute damit den ganzen Film. Toll, George Lucas! Bloß weil Ihre Alte Ihre sexuellen Phantasien nicht teilt, durfte dieser Arsch denselben auf der Besetzungscouch hinhalten. Schönen Dank.



Foto: action press

Der Trantorianer Ar Schhaarfri'Sur kam auf die Erde, um uns als „Rudolph Moshammer" zu geißeln. Markenzeichen: eine Handpuppe, angeblich ein Hund. Ar ist entgegen anders lautenden Gerüchten nicht tot, sondern hat einen frischen Wirtskörper: Er bringt als singender Frisur-Unfall von Tokio Hotel mit seinem Geplärre täglich etliche Menschen um.

»Nein, ich habe mit Doping nix am Hut, wirklich!«

»Unser Leserbrief-Onkel Harald Fränkel wird an Halloween immer von Kindern zusammengeschlagen.«

»Das Monster ist Spideys Erz-Rivale Venom. Ob er auch einen Kupfer-Rivalen hat, wissen wir nicht.«

Ganz schön böse, Wicht!

In Sachen spielerischer Freiheit und Superhelden-Dichte ist ULTIMATE SPIDER-MAN auf jeden Fall top und der Grafikstil rockt gewaltig. Steht hier etwa das beste Spider-Man-Spiel aller Zeiten in den Startlöchern?

In Ordnung. Wenn ein Titel zum besten *Spider-Man*-Spiel aller Zeiten gekürt würde, müsste es nicht zwangsläufig ein Superspiel sein, denn die bisherigen *Spider-Man*-Teile waren ja nicht unbedingt Meilensteine der Zock-Geschichte. Doch *Ultimate Spider-Man* hat unserer Meinung nach schon jetzt weitaus mehr Stil als vergangene Spinnen-Abenteuer. Das liegt vor allem am coolen Comic-Look. Brian Michael Bendis and Mark Bagley, die Macher der Comic-Vorlage, waren nämlich an der Entwicklung des Spieles beteiligt. Darüber hinaus bietet es dem Spieler jede Menge Freiheiten und eine ziemlich große Spielwelt, die in New York angesiedelt ist. Den Ground Zero ließ Activision aber weg.

JUNGER HÜPFER

Wussten Sie, dass Peter Parker im *Ultimate Spider-Man*-Universum keine 16 Jahre alt ist? Sie treten den Bösewichtern also als Teenager in den Hintern. Das Geschehen betrachten Sie dabei aus der obligatorischen Verfolgerperspektive. Sie springen, treten, schlagen, machen auf Swinger und benutzen Ihren Spinnen-Sinn. Der wurde besonders lustig ins Spiel eingebunden. Sobald das Spinnen-Sinn-Symbol über Spideys Kopf erscheint, drücken Sie die entsprechende Taste, worauf der Arachniden-Bub der Situation entsprechende Spezial-Manöver ausführt. Wie in den letzten Filmumsetzungen bewegen Sie sich völlig frei durch die Stadt und bestimmen selbst, wann Sie welche Mission erfüllen. Die übersichtliche Karte zeigt Ihnen jederzeit an, wer Ihre Spinnen-Kräfte gerade benötigt. Zum Beispiel Straßenräuber, die 'ne Abreibung brauchen oder eine Verletzte, die Sie schnell ins Krankenhaus bringen sollen. Die Einsätze werden immer schwerer, die involvierten Charaktere interessanter. So tauchen weitere Marvel-Kasper wie Green Goblin, Wolverine, Electro oder Beetle auf. Spider-Mans Erzrivalen Venom sollte man nicht vergessen – den hässlichen Schweine-Typen steuern Sie hin und wieder sogar selbst. Das hebt die Stimmung und sorgt für Abwechslung. Die von uns gezockte Konsolenversion machte wirklich Spaß, hoffen wir auf eine ebenso gute PC-Fassung. AHMET ISCITÜRK

ULTIMATE SPIDER-MAN

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Treyarch/Activision
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	13. Oktober 2005
VERGLEICHBAR:	Spider-Man: The Movie
INTERNET:	www.activision.com

KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK



Im Gegensatz zu meinen Kollegen recherchiere ich viel und setze mich ausführlich mit Themen auseinander. Deshalb habe ich einfach schon mal die Konsolen-Version ausprobiert, da es für PC nix spielbares gibt. Mein Fazit: Liebloser Lizenz-Schrott ist *Ultimate Spider-Man* zum Glück nicht. Das offene Spiel-Design und der authentische Comic-Stil gefielen mir sehr gut. Also, schiebt endlich die PC-Version rüber, Leute!

»Starb an Aids: Stock Hudson.«

Pracht und Ehre

AUF DVD VIDEO

Ego-Perspektive, flotte Echtzeitkämpfe, Spitzen-Grafikengine – dazu ein Rollenspiel, umfangreicher als das Telefonbuch! Wo ELDER SCROLLS draufsteht, ist auch bei OBLIVION ein saftiges Epos drin.

»Bei der Kaviar-Ernte: Leichen.«

»Neu im Sortiment: Heiligenschein für große Arschlöcher.«

Dieses Spiel sieht so gut aus, dass man sich nicht trauen würde, es in einer Kneipe anzusprechen. Aber bereitet man *The Elder Scrolls 4: Oblivion* ein gemütliches Heim mit reichlich RAM und gehobener Grafikkarten-Ausstattung, macht es sich willig auf der heimischen Festplatte breit. Unsere Stippvisite bei Entwicklerstudio Bethesda Softworks bestand dennoch nicht nur aus ehrfürchtigem Geseufze angesichts von Textur-Orgien, Physik-Effekten und Terrain-Details. Wir wollten die Frage klären, ob man den Schönling auch am Morgen danach noch liebt.

FREIWILLIGE ÜBERSTUNDEN

Angesichts von 150 bis 200 vorhergesagten Spielstunden kann man durchaus von einer langfristigen Beziehung sprechen. Solche Dimensionen jagen bindungsscheuen Gesellen wie Ihnen Angst ein, unüberschaubare Verwirrspiele sind nicht Ihr Ding? Prima, dann liegen Sie auf einer Linie mit Todd Howard, seines Zeichens *Oblivion*-Teamchef bei Bethesda Softworks. Der verspricht, dass die zentrale Story in 20 bis 25 Stunden durchzuspielen ist, spannender und straffer ausfällt als die langwierige Haupthandlung in *Morrowind*. Kompass- und Karten-Markierungen verraten jetzt, wo's langgeht, die Missionsziele sind besser definiert. Sie können sich natürlich mehr Zeit lassen und zwischendurch optionale Aufträge erfüllen, zwanglos drauf-

Alles wird gut

Wir glauben vielleicht nicht mehr an das Gute im Menschen, aber an verbesserte Spielkonzepte. Denn egal, welchen *Morrowind*-Kritikpunkt wir ansprachen – die Designer bei Bethesda nickten verständnisvoll und erklärten, welche Fortschritte sie sich für *Oblivion* einfallen ließen.

»Verstopft: Nebenhöhlen.«

»Peinlich für das Schwert: beim Ornamenten erwischt.«

***Morrowind*-Problem**	***Oblivion*-Lösung**
Robuste Kämpfer haben es leichter als Charaktere mit Magie- oder Diebeskunst-Schwerpunkt.	Neue Schleichelemente; der Magie-Treibstoff Magicka regeneriert sich ohne Rast automatisch.
Frühes Aufstöbern von toller Ausrüstung bringt die Spielbalance ins Kippen.	Dynamische Generierung von Fundsachen und Gegnern, abhängig vom Helden-Level.
Trotz vereinzelter Transporter-Stationen gibt's elendig viel Herumgelaufe.	Sobald eine Lokalität erforscht wurde, kann man jederzeit per Mausklick zu ihr wechseln.
Wichtige Missionsziel-Beschreibungen sind in ungenauen Text-Wüsten versteckt.	Eindeutige „Hier geht's lang"-Markierungen auf Automap und Kompass.
Auswirkungen der Charakter-Generierung sind ziemlich unklar.	Bessere Einführung und Hilfen, Hauptfertigkeiten lassen sich später ändern.
Auf Dauer etwas eintönige Kämpfe.	Alle 25 Talentpunkte lernt man pro Waffenkategorie eine neue Spezialattacke.
Das Erreichen hoher Gilden-Ränge ist ohne weitere Bedeutung.	Spezielle Privilegien sind für Gilden-Leiter zugänglich.
Viele Spielfiguren sehen sich klonkriegerverdächtig ähnlich.	Individuelle Nichtspielercharaktere durch neue Gesichter-Generierung, Mimikdetails und vollständige Sprachausgabe.

losforschen oder in fünf Gilden Karriere machen. Außerdem baumeln die Jagd nach besserer Ausrüstung und der weitere Talentwerte-Ausbau als fette Motivationskarotten von der Dungeon-Decke.

GARANTIERTE WERTSTEIGERUNG

Auch Kollegen, die sich für Zahlen nur im Zusammenhang mit Alkoholgehalt-Prozenten interessieren, brauchen nicht verzagen. Die Charakterentwicklung funktioniert bei *Oblivion* nach dem „Man wird automatisch darin besser, was man macht"-Prinzip. Zu Spielbeginn sind sieben von 21 Fertigkeiten als Spezialitäten definiert, in denen man besonders schnell höhere Werte erreicht (bei 100 ist Schluss). Sie kombinieren beliebige Talente, wählen eine bestimmte Klasse oder trauen einfach der Software-Berufsberatung. Zu Spielbeginn kämpft man sich durch eine Art Tutorial-Dungeon und bekommt die Freuden von Geprügel, Gezauber und Geschleiche vermittelt. Basierend auf Ihrer bevorzugten Vorgehensweise schlägt das Programm unverbindlich sieben Hauptfertigkeiten vor. Überlegt man es sich später doch anders, lassen sich die Talente auch ändern, ohne dass man deswegen mit einem neuen Charakter von vorn anfangen muss.

WACHSENDE ANGRIFFSVIELFALT

Rollenspielkämpfe bestehen häufig auf komplexem Party-Management, bei dem man langwierig taktische Züge plant. Nicht so bei *Oblivion*, hier gehen Sie einsam und allein mit Ego-Ansicht und Echtzeit-Hieben auf Gegner los. Im Prinzip können Sie jede Waffe benutzen, aber es lohnt sich, einer bestimmten Kategorie wie zum Beispiel Schwertern oder Hackebeilen treu zu bleiben. Dann steigert man schneller die entsprechende Fertigkeit und lernt neue Spezialattacken, die durch längeres Drücken der Maustaste ausgeführt werden. Ein schöner Schild ist nicht zu verachten, um mit gutem Timing Angriffe abzublocken oder den Feind zurückzuschleudern. Prügel und Magie lassen sich einfach kombinieren, denn Sie brauchen nicht mehr wie im Vorgänger die Waffe wegzustecken, um einen Zauberspruch abzufeuern. Langweilig ist ein Fremdwort in der rund 40 Quadratkilometer großen Spielwelt. Acht Landschaftstypen, neun Großstädte und an die 200 Dungeons verlangen nach Helden mit Ausdauer. Selbst die geheimnisvolle Sphäre jenseits der Portale, durch die dämonische Monster in die Spielwelt strömen, lässt sich betreten. Im Spielverlauf dürfen Sie auch ein eigenes Pferd kaufen (oder klauen ...), um zügiger voranzukommen. Das ist aber mehr ein kosmetisches Merkmal, denn kämpfen lässt es sich vom Gaul aus nicht. Weitere Statussymbole gefällig? Erwerben Sie in Ihrer Lieblingsstadt doch ein Häuschen und richten Sie es liebevoll mit Mitbringseln von Ihren Abenteuer ein.

HEINRICH LENHARDT

TES4: OBLIVION

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Bethesda Softworks
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Elder Scrolls: Morrowind
INTERNET:	www.elderscrolls.com

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT



Wenn es ein Solo-Rollenspiel gibt, das mich dieses Jahr aus Azeroth rauslocken kann, dann dieses üppige Pracht-Epos. Das schaut nicht nur wegen seiner grafischen Opulenz mächtig interessant aus. Der ganze Spielablauf wirkt wesentlich weniger wirr als bei den vorangegangenen *Elder Scrolls*-Titeln, ohne dass dabei das begehrte „Ich kann machen, was ich will"-Freiheitsgefühl verloren geht. Die Hauptstory dreht sich um die übliche Weltenretterei, aber unabhängig davon darf man seine böse Seite ausleben – vom Beklauen friedlich schlafender Bürger bis hin zu Auftragskiller-Missionen der lieblichen „Dunkle Bruderschaft"-Gilde.



»Schlimm: Traurige Sciencefiction-Filme drücken immer so auf die Tränendüse.«

»Schämt sich wegen der schlechten Bildinschriften in PC ACTION und wird deshalb ganz rot: Planet.«

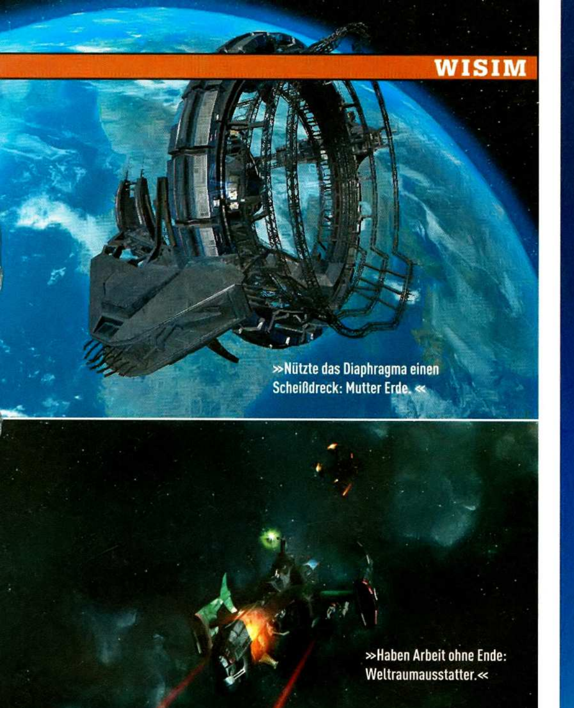
2934: Odyssee im Geldraum

Mit X 3: REUNION geht's ab November wieder in die Weiten des Weltalls und um viel Kohle. Der Spieler handelt, baut und kämpft, bis er über ein eigenes Imperium herrscht. Wie Teil 3 Sie aus den Socken hauen soll – wir sagen's Ihnen.

Geld, Frauen und ein PS-starker Untersatz – das würde uns Männern doch locker zum Leben reichen. Drei Wünsche auf einmal, das geht nun wirklich nicht? Von wegen! In *X 3: Reunion* von Egosoft können Sie all das kriegen – natürlich nur virtuell. Die Fortsetzung der beliebten Wirtschafts- und Weltraumsimulations-Reihe soll noch besser, schöner und größer werden. Das beginnt beim Universum, in dem über 10.000 Objekte umherschwirren. Die Sektoren sollen weniger künstlich „eckig" konstruiert sein, sondern organisch und damit einzigartig wirken. Da passt es, dass auch die Stationen wesentlich variantenreicher aussehen. Es gibt beispielsweise nicht mehr nur ein Sonnenkraftwerk. Jedes sieht je nach Kapazität anders aus. Diese Neuheit soll auch den Spieleinstieg straffen: Eine kleine und preisgünstige Fabrik kann man sich eben sehr viel früher leisten.

MINISPIELE UND PLANETENEINSATZ

Aber wie war das noch mal mit den Frauen? Die spielen unter anderem bei einer der neuen „Minigames" eine Rolle. Das sind Missionen, für die Ihnen der Auftraggeber auch mal ein spezielles Schiff leiht. In einem Fall müssen Sie aus einer Art Weltraum-Bordell Bräute befreien. Klingt witzig! Während mindestens eines Jobs verschlägt es Sie ferner erstmals in einem *X*-Spiel auf eine Planetenoberfläche. Während Ihr computergesteuerter Gleiter durch Straßenschluchten jagt, bedienen Sie den Geschützturm. Reizvoll erscheint zudem, dass es diesmal einzigartige Schiffstypen gibt. Die müssen Sie aber erst aufspüren und gegebenenfalls kapern. *Reunion* („Das Wiedersehen") bietet im Vergleich zum Vorgänger eine modernere Grafik (bis um den Faktor Zehn detaillierter; der Trailer auf unserer DVD spricht für sich), eine verbesserte künstliche Intelligenz, deutlich mehr Schiffe, Stationen und Güter, selbstständig agierende KI-Händler, ein komplexeres Aufbau- und Handelssystem, neue Raketen-Arten, eine zusätzliche Laser- und eine neue Projektilwaffengattung. Erfreulich umfangreicher gestaltet Egosoft die Hintergrundgeschichte, wobei es keine Monster-Dialoge mit hüftsteifen Pixeldarstellern mehr gibt, sondern alles mittels Funksprüchen abläuft. Die Macher wollen aber weitere Schwachpunkte von *X 2* ad acta legen. So wartet eine intuitivere Benutzerführung, die auf Wunsch nun auch komplett per Maus und über Piktogramme funktioniert. Selbst bei Gefechten können Sie Ihr Schiff dann ähnlich wie in *Freelancer* „indirekt" steuern. Übrigens existieren diesmal mehrere Startpunkte im Spiel, die unterschiedliche Karrieren ermöglichen. Die Handlung, die kurz nach der von *X 2* im Jahr 2934 nach Erdzeitrechnung angesiedelt ist, beschert Ihnen zudem erneut ein Kriegsszenario. Denn



»Nützte das Diaphragma einen Scheißdreck: Mutter Erde.«

»Haben Arbeit ohne Ende: Weltraumausstatter.«

neben den Khaak taucht ein weiterer Feind auf. Anfangs wissen Sie nur von einem ominösen Schiff, das scheinbar einfach so verschwinden kann und dass zudem der umtriebene Yaki-Piratenclan nervt. Jetzt geht's drum, in der Rolle des Piloten Julian Brennan ein paar Antworten zu finden.

X? WAS SOLL 'N DAS SEIN?

Falls jemand die *X*-Serie nicht kennt: Sie erinnert an den Klassiker *Elite*, ist nur ungleich vielfältiger. Der Spieler dümpelt anfangs im Cockpit eines kleinen Schiffs durch die Gegend und erledigt einfache Jobs. Im Laufe der Zeit können Sie Ihr Vehikel frisieren – durch bessere Triebwerke, Waffen oder größeren Frachtraum etwa – oder sich ein besseres Modell kaufen. Richtig gewinnbringend setzen Sie Ihr verdientes Geld allerdings ein, wenn Sie selbst Fabriken in den Weiten des Alls bauen. Irgendwann sind Sie vielleicht Großindustrieller, der über dutzende von Stationen und hunderte von Frachtern und Kampfschiffen herrscht und jedes einzelne Besitztum verwaltet. Oder wollen Sie lieber Pirat sein und sich im All heiße Gefechte liefern? Die Möglichkeiten sind dank der Handlungsfreiheit nahezu unbegrenzt. Wir glauben: Die Akte *X 3* bannt Spieler wieder viele, viele Stunden an den Monitor. Da wird's im echten Leben nix mit Geld, Frauen, heißen Kisten ... HARALD FRÄNKEL

X3: REUNION

GENRE:	Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER:	Egosoft/Koch Media
FERTIG ZU:	85%
ERSCHEINT:	November 2005
VERGLEICHBAR:	X 2: Die Bedrohung
INTERNET:	www.x3-reunion.com

KOMMENTAR

HARALD FRÄNKEL



X 2 war grausam. Ich musste mir das Schlafen abgewöhnen und mir für meine damalige Freundin ständig Ausreden einfallen lassen, warum mein kleiner Harald momentan so gar nicht mag. Heute sind wir getrennt – also ich und meine Freundin, nicht ich von meinem kleinen Harald. Egosoft muss mich entschädigen! Ich bin diesbezüglich optimistisch und freue mich. Sollte der Einstieg tatsächlich noch straffer werden, dürfte *X 3* auch Fans finden, die nicht zur Sorte „Geduldsmensch" gehören.

»Liegt schwer im Magen: Kanonenfutter.«

»Jetzt auch mit Unterbodenpflege: Pferdewaschanlage.«

»Abgestürzt: der Große Wagen.«

Fort-Schau

Wir warfen mit AGE OF EMPIRES 3 einen Blick auf die Zukunft der Strategiespiele. In Amerika prügeln sich dort Cowboys mit Indianern. Das wird ein Schlacht-Fest!



Auf in die Neue Welt! Viele Fans erwarten den jüngsten Teil der *Age of Empires*-Reihe mit ungezügeltem Heißhunger. Kein Wunder, verheißen doch sowohl die bisher veröffentlichten Bilder als auch die Vorgänger ein Echtzeit-Strategiespiel der Extraklasse. Wir haben eine Vorabversion Probe gespielt.

GESCHICHTSSTUNDEN

Mit der Story halten sich die Entwickler nicht ganz an historische Fakten. So beginnt *Age of Empires 3* mit einer Invasion der Osmanen auf der Insel Malta. In der Rolle des Ritters Morgan vom Orden St. John sind Sie mit der Verteidigung des Eilands betraut. Während der Kämpfe gegen die Dönerverkäufer kommt Ihr Held hinter das Geheimnis des Angriffs, was ihn in die Neue Welt – Amerika – führt. Ensemble Studios' setzt mit *Age 3* verstärkt auf eine spannende Geschichte und interessante Charaktere wie den Professor aus Heidelberg. Aber wir schweifen ab.

GEH HEIM!

Eine völlig neue taktische Komponente erhält der Titel durch die Heimatstadt, die Sie stets mit neuen Gütern versorgt. Von diesem Ort aus starten Sie Ihre Missionen und kolonisieren nach und nach den neu entdeckten Kontinent. Dabei bauen Sie die Stadt immer weiter aus, was Ihnen „Belohnungen" in Form von Versorgungsgütern, neuen Militäreinheiten oder mehr Siedlern einbringt.

WIR HABEN ZEIT, ALTER!

Age of Empires 3 wäre kein Teil der berühmten Reihe, würden Sie sich nicht durch verschiedene Zeitalter kämpfen. Angefangen von der Entdeckung der Neuen Welt bis zum amerikanischen Bürgerkrieg erleben Sie 250 Jahre Konflikt in 24 Spielszenarien und drei Akten. Auch fünf Technologie-Epochen sind mit von der Partie. Diese bescheren Ihnen, wie in den Vorgängern, neue Gerätschaften, etwa die Eisenbahn für schnellere Handelsverbindungen oder Artillerie für durchschlagenden Erfolg bei den Kämpfen. Eben diese sollen Taktiker gut fordern, denn die Entwickler überarbeiteten die künstliche Intelligenz der Gegner. Die setzen nun beispielsweise Spezialangriffe ein. Infanteristen machen mit ihren Bajonetten virtuelles Schaschlik aus Ihren Einheiten und die Kavallerie tritt anstürmende Feinde kurzerhand in den Staub, wie Edmund Stoiber die Ostdeutschen.

DA MACHST DU AUGEN

Optisch beeindruckt *Age of Empires 3* über alle Maßen. Schatten ändern sich anhand der Position der Sonne. Lichtreflexionen auf dem atemberaubenden Wasser stellt das Spiel abhängig vom Betrachtungswinkel, der Sonneneinstrahlung und der Wellenbewegungen dar. Selbst Kanonenkugeln sind physikalisch superkorrekt dargestellt – und mähen eindrucksvoll alles nieder. Sie merken schon, die Entwickler haben sich die größte Mühe gegeben, um das Spiel zu einem optischen Festmahl zu machen. Auch spielerisch können sich Strategen freuen. In unserer Vorschauversion fing der Titel das Flair der Vorgänger ein und fügte zusätzlich spielerische Tiefe hinzu. Etwa durch Formationen, die jetzt sogar funktionieren und spielerisch Sinn ergeben. Und natürlich durch die Helden. Wir können es jedenfalls kaum erwarten, bis endlich die Testversion in unseren Laufwerken rotiert.

ANDREAS BERTITS

AGE OF EMPIRES 3

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Ensemble Studios
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	4. November 2005
VERGLEICHBAR:	Age of Mythology
INTERNET:	www.ageofempires3.com

KOMMENTAR

ANDREAS BERTITS

Geschieht nicht noch ein Unglück, bin ich selig – und *Age of Empires 3* wird zur Offenbarung für Echtzeit-Strategie-Fans! Das Spielgefühl des Vorgängers bleibt trotz der Neuerungen erhalten. Die Entwickler gehen keine Kompromisse ein. Ich muss auch gestehen, dass ich oft nur vor dem Bildschirm saß und mich an der einmaligen Grafik satt sah. Auch hier haben Ensemble Studios den Spagat zwischen Alt und Neu hervorragend geschafft. Auf den ersten Blick erkennen Sie das Spiel als *Age of Empires* und doch protzen Ihnen Effekte entgegen, von denen selbst aktuelle 3D-Shooter nur träumen. Überwältigend! Her damit!

SPORT BERICHT AUS DEINER FUSSBALLWELT
www.fifa06.ea.com www.easports.de

Spieler schlafen in Stadien

'ÜBERRASCHT SIE DAS?!' So lautete die Retourkutsche der Stadion-Offiziellen letzte Nacht nach einer Reinigungsaktion in der Münchner Arena. Was einst nur Gerücht war, ist jetzt Fakt. Die Bundesliga holt offiziell zum Schlag aus gegen die ständig steigende Zahl an Spielern, die auf Trainingsgeländen und in Stadien quer durch das ganze Land nächtigen – sie schlummern lieber im Gras oder hinter den Absperrungszäunen als nach Hause zu gehen. Vereinzelte Fälle haben sich schon überall breit gemacht, und letztens entdeckte man sogar ein ganzes Team, das sich im Wäscheraum eines Regionalligaclubs eingenistet hatte. „Dieses Verhalten ist einfach unakzeptabel für Profi-Athleten," schäumte ein Funktionär, als er zu dem Thema befragt wurde. „Keine Ahnung, ob das eine neue Form von Therapie ist, oder Extremtraining oder schlicht und ergreifend geisteskrank. Die Spieler sollten nicht so am Trainingsgelände kleben, sie verbringen genug Zeit hier." Die Ursachen dieses relativ neuen Phänomens stehen noch nicht ganz fest. Natürlich könnte die Zunahme von Spielen und Fußball-Hysterie vor der nahenden FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Deutschland 2006™ eine Rolle spielen; doch es gibt viele Berichte, dass die Spieler aus freien Stücken die Nacht auf dem Spielfeld verbringen und dass weder Übermüdung noch Überspielt-sein etwas mit diesem bizarren Verhalten zu tun habe.
Bis jetzt ist dies allerdings von noch keinem Spieler bestätigt worden.

Podolski auf dem Weg zum Mars und zurück!

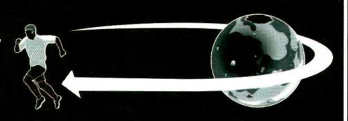
LETZTEN SAMSTAG SPIELTE PODOLSKI atemberaubende 565 Spiele für seinen Verein. Doch während die Fans angesichts der 780 Tore des Kölner Stürmers völlig aus dem Häuschen waren, zerbrachen sich die Weißkittel der Universität über etwas ganz anderes den Kopf. Laut Berechnungen von Prof. Uli Kurtenbach rannte Podolski pro Spiel durchschnittlich 384.403 km – das ist etwa so viel, als ob er zum Mars und zurück dribbeln würde! „Einfach unglaublich!" kommentierte der weltweit angesehene Professor die Zahl. "Dieser junge Mann setzt mehr Energie frei als jedes deutsche Kraftwerk. Wir müssen einfach herausfinden, was genau ihn zu so einem Super-Athleten macht." Obwohl Kurtenbach nur ungern von einem „Projekt Podolski" sprach, enthüllte eine namentlich nicht genannte Quelle bei einem Geheimtreffen eben diese Pläne.

Totale Hingabe

"Biotechniker versuchen derzeit das Gen zu entwickeln, das verantwortlich für Podolskis Geschwindigkeit und Durchhaltevermögen ist ... Ihre Hoffnung ist, es zu reproduzieren und auf dem Schwarzmarkt zu verkaufen. Vereine aus ganz Europa würden ein Vermögen für die Formel geben.
Angeblichwollen Wissenschaftler Podolski für vier Monate vom Platz nehmen, um ihn einer Reihe rigoroser Tests zu unterziehen. Die erbosten Kölner Fans konnte Podolski allerdings schnell beruhigen: „Ich bin Stürmer, kein Versuchskaninchen."

KOSMISCHER FUSSBALL!

1) WENN SIE IN IHREN SPIELEN SO VIEL LAUFEN WIE PODOLSKI, KÖNNTEN SIE SCHON BALD DIE SCHWINDELERREGENDEN HÖHEN DES KOSMOS ERREICHEN.



IN EINER DURCHSCHNITTLICHEN FUSSBALL-SESSION LEGT PODOLSKI EINE STRECKE VON 380.000 KM UND MEHR ZURÜCK – UND DAS BEI BETRÄCHTLICHEM TEMPO.

FIFA 06

DEINE VISION - IHRE MISSION!

XBOX · XBOX LIVE ONLINE ENABLED · PC CD · PSP PlayStation Portable · PlayStation 2 · mobile · NINTENDO DS · NINTENDO GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE

www.easports.de





TEST



»Am Hemd erkannt: Jürgen von der Lippe.«

Die Wette gilt

Wir wetten, dass Ihnen BET ON SOLDIER mit diesem Patch mehr Freude macht als ohne. Das ist allerdings auch nicht schwer.

Ego-Shooter | Wenn der erste Patch mit fast 800 Megabyte größer ist als die Demo des Spiels, verheißt das nur selten Gutes. Der Patch auf Version 1.1 „pusht" nicht nur „das Spielerlebnis auf ein neues Niveau", wie es auf der Internetseite heißt, sondern macht das Spiel erst spielbar. Wenn wir ganz ehrlich sind: Unsere deutlichen Worte beim Beta-Test in der Vorausgabe fanden wohl Gehör. Entwickler Kylotonn überarbeitete alle Levels und den kompletten Programmcode. Allerdings kann auch der Beste aus einem Fiat keinen Ferrari zaubern. Das komplette Ergebnis unseres Nachtests finden Sie ab Seite 88. JOACHIM HESSE

Info: www.betonsoldier.de



»Waldi, bei Fuß und jetzt platz!«

Es hat sich aus gerastet!

Es gibt wenige Ballerspiele, die so beliebt sind wie FAR CRY. Ein Grund, es weiter zu verbessern.

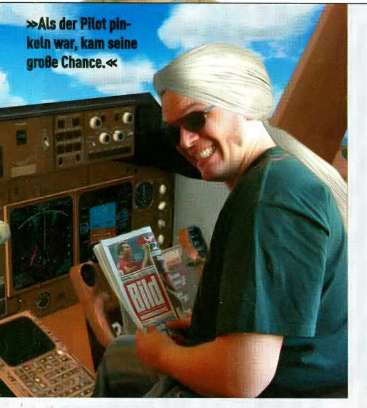
Ego-Shooter | Kleinere Schönheitsoperationen für 32-Bit-Nutzer nimmt der *Far Cry*-Patch auf Version 1.33 vor. So haben es nun etwa Cheater bei Online-Partien schwerer. Ab sofort prüft das Spiel auch die Versionsnummer: Sollten Sie nicht Version 1.33 installiert haben, können Sie sich nicht auf den entsprechenden Spieleservern einwählen. Was die vorherigen Patches änderten, ist selbstverständlich ebenfalls im Paket mit dabei. Crytek beseitigte ein Problem mit Shader Model 3.0, das dazu führte, dass Grafikfehler bei neuerer Ati-Hardware auftraten. Des Weiteren erkennt das Spiel Hardware von Nvidia direkt beim Start und vermeidet so eine Shader-Kompilierung zum falschen Zeitpunkt. Kurzum: Sie müssen mit weniger Bugs und Abstürzen rechnen. Sehr schön. JOACHIM HESSE

Info: www.farcry.de



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE RETTET DIE SPIELEINDUSTRIE



»Als der Pilot pinkeln war, kam seine große Chance.«

Hier kannst du landen

„Kann ich als Passagier ein Flugzeug landen?", fragten die Enthüllungsjournalisten der *Bild*-Zeitung im August ihre Leser. Eine berechtigte Frage angesichts des Flugzeugunglücks in Griechenland (Opfer: 121 von 121). Eine Frage, die übrigens zahlreiche Experten mit einem kategorischen „Nein" beantworten. *Bild* sieht das anders. Getreu dem Motto „*Bild*-Leser wissen mehr", erklärt ein Text Funktionen von Hebeln und Knöpfchen in einem Cockpit. Ärgerlich nur, dass Cockpits nicht alle gleich aussehen und die Informationen wohl zum Teil falsch waren. Da bleibt mir nur ein kurzes Gebet: „Bitte Herr, lass mich nie in einem Flugzeug mit überzeugten *Bild*-Lesern sitzen". Das hoffen wohl auch die Redakteure der *Bild*-Homepage. Denn dort heißt es unter „Zum Ablachen: 15 Gesetzmäßigkeiten, die es nur in Hollywood(-Filmen) gibt", dass Flugzeuge nur im Kino für jedermann leicht zu landen seien. Zumindest wenn man nur mündlich angeleitet würde. Herzlichen Dank! Auch an www.bildblog.de, deren Schreiber solche Fauxpas regelmäßig unter dem Mantel des Schweigens hervorzerren. Aber an sich ist der Grundgedanke nicht so blöd wie mancher Journalist. Gerade in einer Zeit, in der neue Spielideen rarer sind als gute Sendungen im deutschen Fernsehen. Es ließe sich glatt ein für mich todlangweiliges Genre revolutionieren: die Flugsimulation. Das Spiel versetzt Sie ab sofort in Flugzeuge, deren Piloten gerade verstorben sind. Der Kabinendruck fällt und um Sie herum herrscht Panik. Mit einer *Bild*-Zeitung bewaffnet, entern Sie das Cockpit. Das spart auch die dicken Handbücher. Interessierten Spielentwicklern und Mod-Autoren empfehle ich die Internetseite www.flugzeug-absturz.de. Bei den dort aufgelisteten 1.734 Abstürzen finden Sie garantiert das passende Szenario. Ich freu mich drauf!

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

Christian Bigge	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Ahmet Iscitürk	Marc Brehme	Lukasz Ciszewski	Harald Fränkel
SPORT, ACTION & WORLD OF WARCRAFT	ACTIONSPIELE & ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION- UND NOCH MEHR ACTIONSPIELE	ADVENTURES, STRATEGIE & WISIMS	MEHRSPIELER-SHOOTER & ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE
F.E.A.R.							
■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■
Es hat Längen, ja. Aber die Kämpfe sind einfach der Hammer!	Der reinste Horror. Klasse!	Gruseliger als mein Gesicht nach dem Aufstehen. Wahnsinn!	Ein geniales Schauer-Action-Märchen.	*F.E.A.R.* ist genau mein Bier, dabei trink ich lieber Wodka.	Her damit, aber nur die US-Version!	Noch grauenvoller als eine Bundeskanzlerin.	Echt schauderhaft. Und das ist gut so.
SERIOUS SAM 2							
■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■■■	■■■■
Schräg, schräger, Sam. Ich lache gern!	Besser als ich dachte, Sam.	Sowas kann ich IMMER spielen.	Nett, da kann ich mein Hirn zuhause lassen.	Perfekt für zwischendurch!	Knallbunt und actionreich. Wie ein Knallbonbon.	Hier wird mehr geballert als im Golfkrieg! Saugeil!	Bunt fürs Leben? Nö. Aber 'ne Affäre wert.
CONFLICT: GLOBAL STORM							
■■■	■■■	■■■■	■■	■■■	■■	■■	■■
Der Koop-Modus reizt zur zweiten Runde.	Ich kann mich für diesen Taktikkram nicht erwärmen.	Hätte noch besser werden können, macht aber trotzdem Spaß.	Stellungskriege habe ich mir anders vorgestellt.	Besser als die Vorgänger, aber nicht mein Ding.	Mich hat *Full Spectrum Warrior* schon nicht überwältigt.	Von Taktik-Shootern hab ich genug.	Steuerprobleme hab ich im Leben genug.
FABLE: THE LOST CHAPTERS							
■■■■■	■■■■■	■■	■■■■■	■■■■	■■■	■■	■■■
Willkommene Abwechslung zu *WoW* und *Dungeon Siege 2*.	Nicht perfekt, aber ich steh drauf.	Viel zu knuddelig.	Lineare aber geile Rollenspiel-Perle.	Die Steuerung ist schlimmer als Osama bin Laden!	Da habe ich nicht unbedingt ein Faible für. Haha.	Mir hat noch nie ein Molyneux-Spiel gefallen.	Macht mich nicht rollig, ist aber okay.
BLITZKRIEG 2							
■■	■■	■	■■■■	■	■■■	■	■
Nein, zu Hardcore. *Panzers - Phase 2* macht mich mehr an.	Brauche ich nicht, nicht mal für Geld.	Nur etwas für Leute mit zuviel Zeit.	Ist ganz gut, hätte aber mehr draus werden können.	Echtzeit-Strategie? Nicht mit mir!	Ich vermisse die andauernde tiefgehende Taktik des 1. Teils.	Echtzeitkriege gibt's im TV schon genug.	Echtzeit-Strategie mocht' ich noch nie.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠ 💣 ☹

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt langsam in Schwung, weil anfangs die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

91 - 100% HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.

81 - 90% SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.

71 - 80% GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.

61 - 70% BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...

51 - 60% AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.

41 - 50% MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.

≤ 40% UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Softw.	02/2004
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Sacred: Neue Auflage	Ascaron	01/2005
ADVENTURE		
Clever & Smart	Alcachofa Soft	12/2004
Fahrenheit	Quantic Dreams	10/2005
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
DHdR: Schlacht um Mittelerde	EA Games	01/2005
Earth 2160	Reality Pump	08/2005
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Far Cry	Crytek	05/2004
F.E.A.R.	Monolith	11/2005
Half-Life 2	Valve	12/2004
FLUGSIMULATION		
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
Pacific Fighters	Maddox Games	01/2005
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Digital Illusions	08/2005
Counter-Strike Source	Valve	12/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2005
Guild Wars	NC Soft	07/2005
World of Warcraft	Blizzard	02/2005
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
GT Legends	Simbin	11/2005
GTR	10tacel	12/2004
ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Fall	Silverstyle Ent.	01/2005
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
X 2 - Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
SPORTMANAGER		
Anstoß 2005	Ascaron	01/2005
Fußballmanager 2005	EA Sports	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004
SPORTSPIEL		
NBA Live 2005	EA Sports	01/2005
NHL 06	EA Sports	11/2005
Pro Evolution Soccer 4	Konami	01/2005
TAKTIK-SHOOTER		
Conflict: Desert Storm 2	Pivotal Games/SCi	12/2003
Full Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004


>>Nachdem die Zebras aufrecht gehen konnten, wollten sie die Weltherrschaft.<<

- Eigene Grafikengine
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 10 Waffen
- 3 Granaten
- Zeitlupe
- 8 Mehrspieler-Modi

>>Schon als Kind war Ozzy Osbourne ein echter Sonnenschein.<<

Mädchen für Alles

Einer muss dem Unheil ja Einhalt gebieten, das in F.E.A.R. das Abendland bedroht. Wir haben den Horror-Schocker für Sie durchgespielt und lüften Geheimnisse.




»Ausnahmsweise mal schön: Treppeneffekt.«

»Die Mädels an der Stange waren auch schon attraktiver.«

»Schattenkabinett: guter Jahrgang.«

»Boah, bin ich heute wieder zugedrohnt.«

»Vertreter des Monats.«

Die Aufzugstür öffnet sich mit einem schleifenden Geräusch. Zwei Männer mit schweren Waffen kommen aus der Kabine. Trotz der Gasmasken verstehen Sie die blechernen Rufe der Herren genau, als die beiden Sie entdecken: „Feindkontakt!" – „Gib mir Deckung!" Noch während die Worte Ihre Ohren erreichen, eröffnen die Burschen das Feuer. Ihr Signal! Zeitlupe aktiviert! Wie im Kinofilm *Matrix* sehen Sie die Kugeln wie durch eine zähe Flüssigkeit auf sich zurasen. Die Druckwellen hinter den Geschossen verzerren die Sicht. Wichtig ist: Sie haben die Chance, zu reagieren. Ihre VK-12-Schrotflinte lässt dabei in der Tat nur wenig Fragen offen. Der erste Schuss in die Brust des vorderen Pixel-Angreifers reißt diesen von den Beinen, schleudert den Unglücklichen quer durch den Raum. Bis er in einer bizarren Haltung liegen bleibt. Der zweite Schuss findet ebenfalls sein Ziel. Verwundet humpelt der Soldat hinter einen inzwischen blutbefleckten Tresen. Verzerrt wie bei einem leiernden Tonband nehmen Sie einige Wortfetzen auf. „Ein Mann ist getroffen. Brauche Verstärkung!" Fast gleichzeitig endet Ihre Zeitlupe. Sie vernehmen das Klingeln zweier weiterer Aufzüge, gefolgt vom Trampeln mehrerer Armeestiefel. Das kann ja heiter werden …

WAS VORHER GESCHAH

Kommt der Berg nicht zum Prophet, muss der Prophet zum Berg fliegen. Sprich: Lässt das Testmuster von F.E.A.R. auf sich warten, besuchen wir eben persönlich den Entwickler, um es für Sie durchzuspielen. Das sind wir Ihnen schuldig. Selbst wenn das im Flugzeug für mich als Zwei-Meter-Mann 14 Stunden Höllenqualen bedeutet. Warum sitzt Monolith auch in Kirkland, im US-Bundesstaat Washington, und nicht in Coburg? Aber beschweren will ich mich nicht: Immerhin darf ich den am meisten erwarteten Ego-Shooter seit Half-Life 2 vor dem Rest der Welt begutachten. In deutschen Regalen soll das Spiel erst am 18. Oktober liegen.

EIN NEUER JOB

Seit ich am Morgen im Firmensitz von Monolith das Spiel gestartet habe, bin ich frisch gebackener Beamter des First

So spielt sich F.E.A.R.

Einerseits nahezu perfekt, andererseits unglaublich nervig. Gruseln und ärgern, ballern und

RUMSPINNEN

Visionen haben viele Menschen. Erst recht nach fünf bis sechs Litern Alkohol. In diesem Spiel sind die Ausflüge in die Scheinwelt aber ein integraler Bestandteil des Spiels. Ein gelungener Horrortrip.

SCHALTER SUCHEN

Eine der ersten unglaublich nervigen Stellen ist dieser Stromschalter (rechts). Der ist so perfekt hinter einer Biegung verborgen, dass Sie minutenlang durch bereits bekannte Gänge irren, wenn Sie Pech haben.

Point of Origin · First Encounter · Infiltration · Heavy Resistance · Bad Water · Exeunt Omnes · LC is hot · Watchers · Bishop · Blindside · Sayonara Sucker

TOLL · DURCHSCHNITT · MIES

Inception · Inition · Escalation · Infiltration · Extraction · Interception

INTERVAL 01 · INTERVAL 02 · INTERVAL 03 · INTERVAL 04 · INTERVAL 05

Encounter Assault Recon, kurz F.E.A.R. Grob übersetzt bedeutet das „Erstkontakt-Sturm-Aufklärung". Klingt scheiße, ist aber so. Die angeblich 2002 von der US Army gegründete geheime Einheit kümmert sich um paranormale Bedrohungen, eine Bedrohung wie Paxton Fettel. Jener Commander befehligt eine Armee von Klonkriegern, die in den Labors der Firma Armachem Technology Corporation entstanden sind. Das Dumme daran: Fettel scheint völlig ausgetickt zu sein. Wissenschaftler sind verschwunden. Und auch mit meinem virtuellen Ich stimmt offenbar etwas nicht.

HASE UND IGEL

Ihr erster Einsatz. Sie sind Fettel auf den Fersen. Der Typ ist schnell. Zu schnell. Als Sie durch die heruntergekommenen Flure des verlassenen Wohnhauses im virtuellen Auburn eilen, ist er Ihnen immer einen Schritt voraus. „Wenn wir Fettel haben, ist es vorbei", hieß es. Klar, aber genau da liegt der Hund begraben: Der Kerl ist wie ein Phantom. Als Sie die Tür zum Dach aufstoßen, sehen Sie die gesuchte Gestalt um die Ecke biegen. Ha, hinterher! Jetzt kann er nicht mehr entkommen! Der Schlag ins Gesicht trifft Sie unerwartet. Und hart. Sie gehen zu Boden. Eine blutbesudelte Gestalt beugt sich zu Ihnen herunter. Fettel! Er spricht mehr zu sich selbst als zu Ihnen: „Der Name des Toten ist Charles Habegger. Ich erinnere mich an ihn. Aber sind es meine Erinnerungen? Oder ihre?" Wie meinen? Der Mann redet in Rätseln. Dann trübt sich Ihr Blick und es wird dunkel …

KLAUSTROPHOBIE HEUTE

Zurück in der Realität: In Kirkland ist es ebenfalls duster. Zumindest an dem Ort, an dem ich mich befinde. Das fensterlose Mini-Zimmer im Bürokomplex von Monolith ist vermutlich nicht gerade das, was sich eine Gewerkschaft unter einem perfekten Büro vorstellt: An der grauen Wand kämpft ein einsames Batman-begins-Plakat gegen die Trostlosigkeit, die die Schreib-

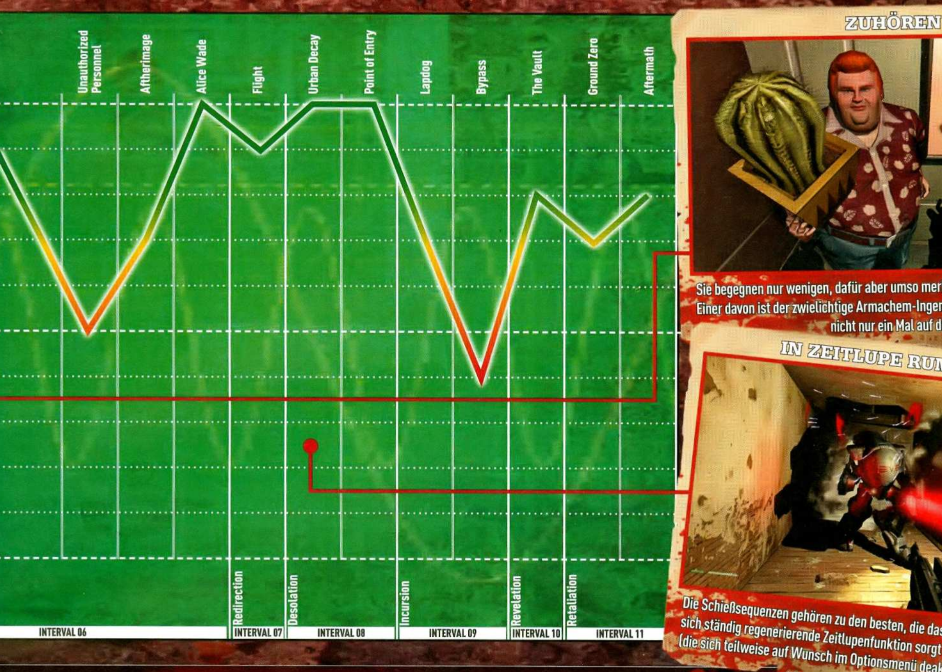
Bruch begangen

Es gibt unseres Wissens nach kein Spiel, das splitterndes Glas derart schön in Szene setzt wie *F.E.A.R.* Oft kombiniert mit einem Herzstillstands-Schockeffekt. Wir haben für Sie eine Beispiel-Szene abgelichtet, bei der Ihnen das Blut in den Adern gefriert.



In einem dunklen Gang splittert zu Ihrer Linken ein Fenster. Die Einzelteile fliegen in den Raum. Der Verursacher: Ein Gegner mit Tarnanzug – fast wie im Film *Predator*.

herumirren. Das sind die zwei Gesichter von *F.E.A.R.* Wir zeigen Ihnen, was Sie erwartet. Eines versprechen wir Ihnen: Es lohnt sich!



ZUHÖREN

Sie begegnen nur wenigen, dafür aber umso merkwürdigeren Charakteren. Einer davon ist der zwielichtige Armachem-Ingenieur Norton Mapes: Sie treffen nicht nur ein Mal auf den unsympathischen Fettklops.

IN ZEITLUPE RUMBALLERN

Die Schießsequenzen gehören zu den besten, die das Genre zu bieten hat. Die sich ständig regenerierende Zeitlupenfunktion sorgt dabei für grandiose Effekte (die sich teilweise auf Wunsch im Optionsmenü deaktivieren lassen).

tische im 70er-Jahre-Braun verbreiten. Doch all das spielt keine Rolle. Zumindest nicht für einen unglaublich gut aussehenden, charismatischen, langhaarigen Redakteur, der gerade fasziniert auf den großen Flachbildschirm starrt.

GAR NICHT DUMM

„Er sieht nicht verletzt aus. Keine Ahnung, wie er das geschafft hat." Die Rede ist von Ihnen. Stimmt, es ist schon merkwürdig, wenn um Sie herum die virtuellen Buben sterben wie die Fliegen und Sie bei einer Mörderexplosion gerade mal das Bewusstsein verlieren. Und Ihre Fähigkeit, die Zeit zu verlangsamen, ist auch nicht normal. Allzu viel Muße, sich darum Gedanken zu machen, haben Sie aber nicht. Schon Sekunden später sind Sie erneut in Schießereien verwickelt. Wie Ihre Gegner dabei vorgehen, würde jeden Einsatzleiter mit Stolz erfüllen. Die Burschen schlagen Alarm, falls sie Ihren Schatten sehen oder Sie unachtsam mit Ihrer Taschenlampe herumfuchteln; sie werfen Granaten, wenn Sie sich an einer Position verschanzen und springen auch schon mal über Geländer oder lugen hinter Türrahmen hervor.

UNTER DER LUPE

Ich streife die Kopfhörer von den Ohren und nippe an meiner Diet Pepsi. Wahnsinn, wie in F.E.A.R. die Fetzen fliegen. Optisch sehr beeindruckend, von der tristen Umgebung mal abgesehen. Mir fällt ein, was der ergraute Chefdesigner Craig Hubbard vorhin sagte: „Bei anderen Spielen stehen die Gegner einfach nur rum. Was wir wollen ist, dass du dich gegen eine Spezialeinheit kämpfen siehst. Es ist wichtig, dass das Team zusammenarbeitet, kommuniziert, Taktiken verwendet, die der Spieler sieht und nachvollziehen kann." Operation gelungen, sage ich. Zum Glück lädt sich mein Zeitlupebalken im Spiel schnell wieder auf. Denn ohne Zeitlupe wäre F.E.A.R. kaum zu meistern.

AKTE X

Auf dem Stuhl vor Ihnen sitzt ein blutverschmierter Männerkörper. Sie schreiten vor-

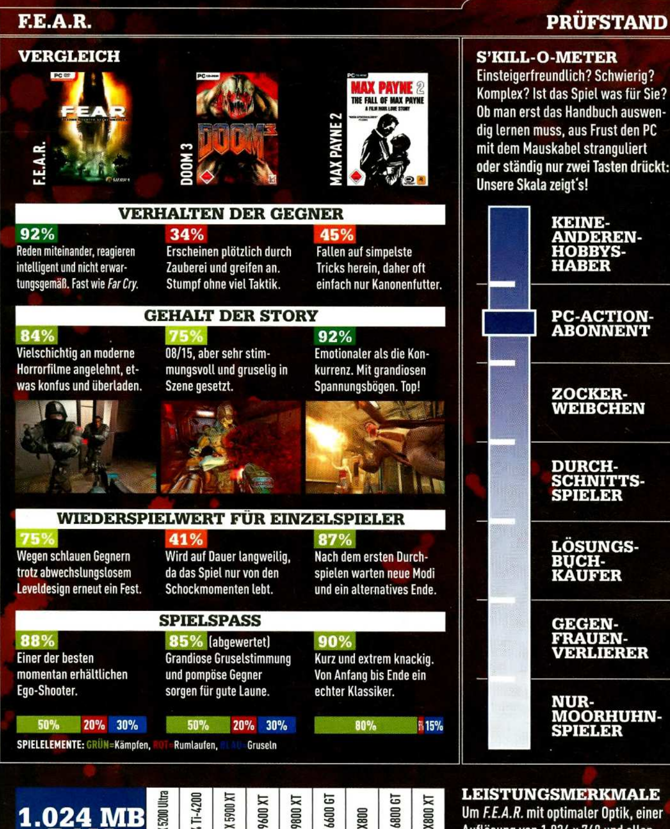
Total verschossen

Vor einer Selbstschussanlage steht man gewöhnlich nur einmal im Leben. In *F.E.A.R.* drehen Sie an zwei Stellen den Spieß um und steuern solch ein automatisches Geschütz. Ausnahmsweise ohne Gefahr für das eigene Leben. Für simple Gemüter wie PC ACTION-Redakteure einer der Höhepunkte des Spiels.






Huch, eine Kommandozentrale. Da drücke ich mal die „Benutzen"-Taste. Juchu, ich kann alles kaputt schießen. Auch die Gegner. Schwer beschädigt erledigt das Maschinengewehr den letzten Angreifer. Victoria!



F.E.A.R.

PRÜFSTAND

VERGLEICH

F.E.A.R. | DOOM 3 | MAX PAYNE 2

VERHALTEN DER GEGNER

F.E.A.R.	DOOM 3	MAX PAYNE 2
92%	34%	45%
Reden miteinander, reagieren intelligent und nicht erwartungsgemäß. Fast wie *Far Cry*.	Erscheinen plötzlich durch Zauberei und greifen an. Stumpf ohne viel Taktik.	Fallen auf simpelste Tricks herein, daher oft einfach nur Kanonenfutter.

GEHALT DER STORY

F.E.A.R.	DOOM 3	MAX PAYNE 2
84%	75%	92%
Vielschichtig an moderne Horrorfilme angelehnt, etwas konfus und überladen.	08/15, aber sehr stimmungsvoll und gruselig in Szene gesetzt.	Emotionaler als die Konkurrenz. Mit grandiosen Spannungsbögen. Top!

WIEDERSPIELWERT FÜR EINZELSPIELER

F.E.A.R.	DOOM 3	MAX PAYNE 2
75%	41%	87%
Wegen schlauen Gegnern trotz abwechslungslosem Leveldesign erneut ein Fest.	Wird auf Dauer langweilig, da das Spiel nur von den Schockmomenten lebt.	Nach dem ersten Durchspielen warten neue Modi und ein alternatives Ende.

SPIELSPASS

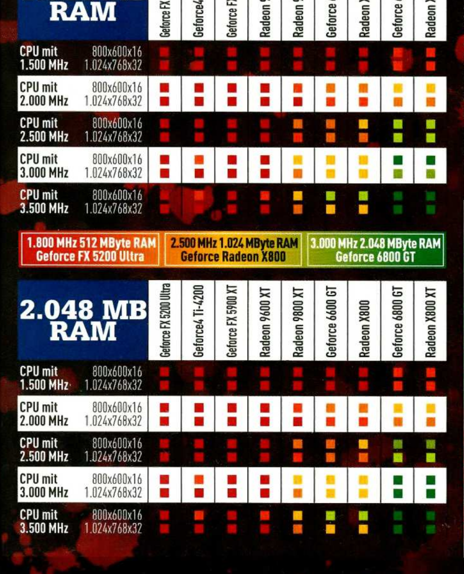
F.E.A.R.	DOOM 3	MAX PAYNE 2
88%	85% (abgewertet)	90%
Einer der besten momentan erhältlichen Ego-Shooter.	Grandiose Gruselstimmung und pompöse Gegner sorgen für gute Laune.	Kurz und extrem knackig. Von Anfang bis Ende ein echter Klassiker.
50% / 20% / 30%	50% / 20% / 30%	80% / 5% / 15%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Kämpfen, ROT=Rumlaufen, BLAU=Gruseln

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER



1.024 MB RAM

		Geforce FX 5200 Ultra	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 XT	Geforce 6600 GT	Radeon X800	Geforce 6800 GT	Radeon X800 XT
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 3.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									

1.800 MHz 512 MByte RAM Geforce FX 5200 Ultra | 2.500 MHz 1.024 MByte RAM Geforce Radeon X800 | 3.000 MHz 2.048 MByte RAM Geforce 6800 GT

2.048 MB RAM

		Geforce FX 5200 Ultra	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 XT	Geforce 6600 GT	Radeon X800	Geforce 6800 GT	Radeon X800 XT
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 3.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Um *F.E.A.R.* mit optimaler Optik, einer Auflösung von 1.024 x 768 und allen Vorzügen der Havok-Physik-Engine zu spielen, brauchen Sie einen 3-Gigahertz-Prozessor, eine Grafikkarte mit 256 MByte RAM und 2 Gigabyte Arbeitsspeicher. Die Spielgrafik auf DirectX-8-Karten ist klar schlechter. Die Aussagen beruhen noch auf der Demo-Version, da uns keine frei installierbare Version zur Verfügung stand.

PRO & CONTRA

- \+ Faszinierende Zeitlupe
- \+ Tolle Verhaltensmuster der Gegner
- \+ Spannende Story
- \+ Viele Schockeffekte
- \+ Überzeugende Waffen
- \+ Genialer Sound
- \+ Gelungene Schlüsselstellen
- \+ Ansprechender Mehrspieler-Modus
- − Gestreckte Spielpassagen
- − 08/15-Rätsel
- − Zum Teil unübersichtliches Leveldesign
- − Wenig Gegnertypen
- − Wenig Szenarien

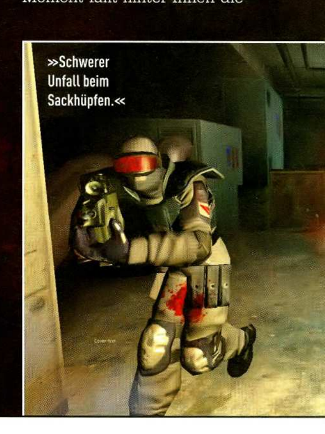
sichtig heran. Der Mann sieht übel aus. Sein blaues Hemd besteht scheinbar mehr aus roten Flecken denn aus Stoff. Als Sie sich nähern, dreht der vermeintliche Leichnam unvermittelt die geschundene Pixelbirne in Ihre Richtung. „Alma ...", krächzt er. „Wenn Fettel sie findet ... Origin ..." Tot. Ihr Einsatzleiter Rowdy Betters meldet sich über Funk: „Über was zum Teufel redet der?" Ja, das möchten Sie in der Tat auch gern wissen.

ZAUBEREI

„Ab dem Punkt, wo du alles weißt, geht die Magie verloren", erläutert mir Hubbard seine Spielphilosophie. So gesehen ist F.E.A.R. wohl mächtiger als Saurons Ring, denn ich weiß nichts. Niente, nada, nix. Rückblenden, Stimmen, Anrufbeantworternachrichten – alles nur Bruchstücke einer mir unbekannten Wahrheit. Bis zum bitteren Ende überrascht mich das Spiel. Parallelen zu den japanischen Horrorstreifen The Ring und Dark Water drängen sich mir auf. Gerade was dieses Kind namens Alma betrifft, das immer wieder auftaucht. Hubbard bestätigt meine Eindrücke: „Das sind direkte Einflüsse, aber unser kleines Mädchen ist trotzdem ein wenig anders – nicht grundlegend anders, aber hoffentlich eigenständig genug." Am liebsten wäre ihm, wenn ich Ihnen gar nichts über die Story verraten würde. Das geht natürlich nicht.

WER IST DA?

„Es ist etwas im Wasser", flüstert eine fremde Stimme in Ihrem Kopf. Im gleichen Moment fällt hinter Ihnen die



»Schwerer Unfall beim Sackhüpfen.«

Heul doch!

Deutsche Versionen von Spielen unterscheiden sich oft stark vom Rest der Welt. *F.E.A.R.* macht da keine Ausnahme. Das hat Vor- und Nachteile. Wir stellen Ihnen die drei Unterscheidungskriterien vor.



»Nach dieser Foto-Lovestory wurde die *Bravo* indiziert.«

1. *F.E.A.R.* ist blutig wie die Tage einer Frau. Auch in Deutschland. Allerdings laut Anbieter Vivendi etwas weniger als im Ausland. Denn für die USK-Freigabe lässt der Ego-Shooter Federn: Es fliegen keine virtuellen Köpfe durch die Gegend, Pixel-Körper platzen nicht bei frontalen Schrotflintentreffern und das Nagelgewehr spießt keine Digital-Gegner an die Wand. Das scheint der Gesetzgeber nicht mal Erwachsenen zumuten zu wollen.

2. „Hilfe, im Ausland erscheint von *F.E.A.R.* eine *Collector's Edition*", ist in Internetforen zu lesen. „Muss ich jetzt im Ausland bestellen?" Klare Antwort: Nur wenn Sie unbedingt einen dünnen Comic zum Spiel besitzen möchten. Der Rest der Sammleredition befindet sich bereits ohne Aufpreis in der stinknormalen deutschen Verkaufsversion: Eine Dokumentation „Hinter den Kulissen", ein Gespräch am runden Tisch, der „*F.E.A.R.* Liveaction Prequel Movie" (ein Video mit Almas Vorgeschichte) und Machinima Minimovies, also kleine Spielfilme, die mit der Spiel-Engine gedreht wurden.

3. Alle Texte sind übersetzt. Als Sprecher engagierte Vivendi unter anderem Hans-Werner Bussinger, den Synchronsprecher von Lee Majors, in der Rolle des Einsatzleiters Rowdy Betters, sowie Thilo Schmitz (unter anderem Gul Dukat in *Deep Space 9*) als Bösewicht Paxton Fettel. Die Aufnahmen haben wir allerdings noch nicht gehört, da uns die englische Version zum Test vorlag. Zumindest hier waren die Stimmen allesamt erste Sahne.

schwere Stahltür ins Schloss. Gefangen! Als Sie herumwirbeln, sehen Sie das Kind am Ende des Ganges. Es läuft an der Decke. Blut tropft die Wände herunter. Verdammt, ist das gruselig! „Wo ist sie?", tönt es erneut in Ihrem Schädel. Sie befinden sich plötzlich in einer Art Krankenhaus. Nur schemenhaft erkennen Sie die Gestalten hinter den trüben Sichtfenstern der Schwingtür. „Atme!", ruft einer. „Komm schon!" – „Sorg dafür, dass sie presst!" Die Stimmen wirken unnatürlich, haben zu viel Hall. Ihr Gehirn arbeitet wie in Watte gepackt. Ein Baby schreit. Wenige Sekunden später ist der Spuk vorbei.

MUSIKANTEN HERBEI

Der Sound ist fantastisch, stelle ich anerkennend fest. Die Musik ist rabiat und treibend oder zurückhaltend und ruhig. Genau wie es die jeweilige Situation erfordert. Ebenso die Geräusche. Nur wenige Spiele setzen das Geschehen derart gekonnt in Szene. Das hat Spielfilmqualität. Schade, dass ich Ihnen keine Spielszenen für die DVD aufzeichnen darf. Die amerikanische Niederlassung von Herausgeber Vivendi befürchtet, dass Videos und gefilmte Interviews die Verkaufszahlen schmälern könnten. Ein Beweis dafür, dass F.E.A.R. Paranoia auslöst? Keine Ahnung. Während ich in mein Mittagspausen-Truthahnsandwich beiße, spuken mir immer wieder Spielszenen im Kopf herum.

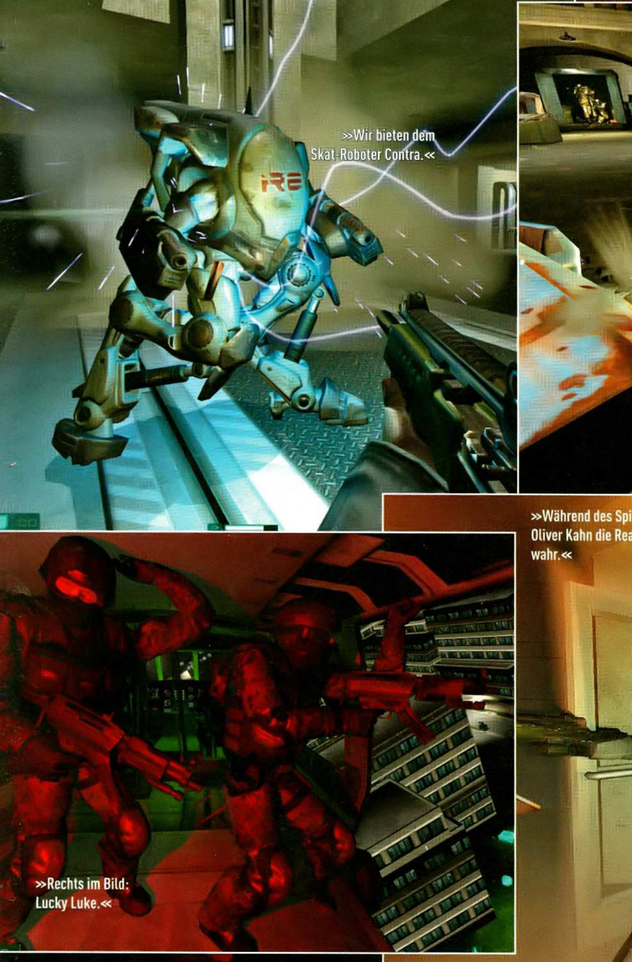
AUS DER NÄHE BETRACHTET

Die Wache bemerkt nicht, wie Sie sich anschleichen. Noch zwei Meter. Noch ei-





»Das tat weh: tödlicher Stuhlgang.«



»Wir bieten dem Skat-Roboter Contra.«

»Twister: die nächste Farbe ist Rot.«

»Während des Spiels nimmt Oliver Kahn die Realität anders wahr.«

»Rechts im Bild: Lucky Luke.«

ner. Der Schlag mit dem Gewehrkolben schickt den mit Sonnenbrille und Headset maskierten Armachem-Sicherheitsmann ins Land der Träume. Sein Kollege wenige Minuten zuvor hat hingegen locker zwei Salven eingesteckt, bevor er das Zeitliche segnete. Verkehrte Welt. Die zugegebenermaßen sehr wirkungsvollen Scherentritte und Fußfeger, die Sie beherrschen, brauchen Sie selten. Wer rückt dem Feind schon so nah auf die Pelle, wenn es sich vermeiden lässt? Weiter. Wo ist nur der Ausgang aus dem Komplex? Als Sie so rumirren, sinkt ein wenig Ihre Laune. Hier sieht aber auch alles gleich aus. Das muss doch nicht sein.

JEDER HAT SEIN SÄCKCHEN ZU TRAGEN

Neben dem gerade entschlafenem Gasmaskenmann liegt ein Nagelgewehr. Eine der wortwörtlich durchschlagkräftigsten Waffen überhaupt. Ein Blick auf die Munitionsanzeige verrät den Haken: Nur noch 25 Bolzen im Magazin. Lohnt es sich dafür, auf eine Ihrer anderen Waffen zu verzichten? Vielleicht die MP-50-Kanone? Die hat auch nur noch 45 Schuss. Mehr als drei Waffen gleichzeitig mit sich zu führen geht eben nicht. Da müssen Sie die eine oder andere schwere Entscheidung fällen. Zumindest der Blick auf Ihre zwei Annäherungs-, drei Fernzündminen und fünf Granaten stimmt Sie zuversichtlich: Mit den kleinen Freunden gibt es keine Platzprobleme. Aber über zu wenig Ballerwerkzeug können Sie sich in jedem Fall nicht beklagen. Sie entscheiden sich für die MP-50 und wenden sich einem Alienware-Laptop zu, der auf dem Schreibtisch steht. Bereitwillig spuckt die Kiste Daten aus. „Da ist eine E-Mail von Wade über das ‚Subjekt' in einem künstlichen Koma. Kein Wunder, dass diese ATC-Sicherheits-Raufbolde nicht wollten, dass das herauskommt", meldet sich Einsatzleiter Betters umgehend bei Ihnen über Funk. „Die sind nicht nur beunruhigt wegen irgendwelcher ethisch fragwürdiger biotechnischer Experimente. Ich glaube, sie sollen eine richtig große Scheiße vertuschen."

»London: Bus verpasst.«

»Selbst verkleidet noch zu erkennen: Joe Cocker.«

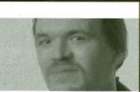
GEGEN DEN REST DER WELT

Eine Hand legt sich auf meine Schulter. Mein Herz bleibt fast stehen. Ich drücke Pause, gönne meinem realen Alienware-PC in der Testkammer eine kurze Auszeit und drehe mich um. „Bist du jetzt bereit für eine Partie im Mehrspieler-Modus?" Notiz an mich selbst: Nächstes Mal die Tür abschließen. Den Mehrspieler-Teil kenne ich bereits aus der Beta. Nur habe ich dabei nicht gegen das halbe F.E.A.R.-Entwicklerteam im Firmennetzwerk antreten müssen. Ein harter Brocken. Slomo-Deathmatch funktioniert einwandfrei. Wer den Reflex-Booster findet und so seinen Zeitbalken auflädt, kann für sein Team die Zeitlupe aktivieren: Ein feiner Vorteil und eine klasse Idee. Bei Capture the Flag muss ich die gegnerische Fahne klauen und zur eigenen Basis tragen. Das größte Problem dabei: Wer gehört zu wem? Manchmal kennzeichnen Symbole über dem Kopf die Spieler, manchmal nicht. Verwirrend. Vielleicht ändert sich das wegen meiner Kritik ja noch bis zur Verkaufsversion. Möglich ist alles, denn momentan steht auch die genaue Auswahl aller Karten noch nicht hundertprozentig fest. Der dritte Spielmodus heißt Elimination: Wer als letztes steht, gewinnt. Mit den drei Varianten kombiniert mit Slomo- und Teamspiel kommt F.E.A.R. auf acht Spielmodi. Einige Abschüsse und noch mehr Bildschirmtode später habe ich fertig. Danke, das hat Spaß gemacht.

EPILOG

Der Abspann von F.E.A.R. flimmerte vor wenigen Stunden über den Monitor. In einem Restaurant bestellt ein Leitender Redakteur ein Steak New York. „Wie möchten Sie es gern?", fragt die blonde Kellnerin. Die Antwort ist klar: „Blutig, richtig blutig, bitte!" JOACHIM HESSE

FAZIT



JOACHIM HESSE

F.E.A.R. ist ein Hammerspiel! Für mich ohne Frage das beste Actionspiel der vergangenen Monate. Den erhofften 95-Prozent-Überflieger stellt es allerdings nicht dar. Dafür sind die Rätsel zu doof, die Selbstschussanlagen zu nervig und es gibt bei weitem zu wenig Abwechslung. In Lüftungsschächten rumkriechen zu müssen, sollte gerade bei einer kurzen Spielzeit von ein bis zwei Tagen verboten werden. Um den inneren Konflikt von *F.E.A.R.* aufzuzeigen: Wie Scheiben zu Bruch gehen, ist ein Traum – dass Zeitschriften auch heftigen MG-Beschuss ohne Knick überstehen hingegen traurig. Aber das gruselige Ambiente und die hervorragenden Kämpfe trösten mich über alles hinweg. Ob Sie *F.E.A.R.* kaufen sollten? Aber auf alle Fälle!

F.E.A.R.

MINDESTENS: 1,7 GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte HD, Win2000
SINNVOLL: 3 GHz, 1 GByte RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Monolith
VERTRIEB:	Vivendi Universal
INTERNET:	learn.whatisfear.com
SPRACHE:	Englisch (Dt. in Vorb.)
USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
TERMIN:	18. Oktober 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Capture the Flag, Elimination; 1 Spieler pro DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-16 Spieler
INTERNET: 2-16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	90%
SOUND	93%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER 88%

SEHR GUT – Grandioser Zeitlupen-Schocker mit kleinen Schönheitsfehlern.

- 7 Welten
- 42 Levels
- 40 neue Gegner
- Serious Engine 2
- 14 Waffen

»Greift um sich: Maul- und Clownseuche.«

Endlich wieder Sams Tag!



In SERIOUS SAM 2 bekommen Sie mehr bekloppte Gestalten zu Gesicht als beim Aufschlagen der PC ACTION-Auftaktseite. Das Tolle am Shooter aus Kroatien ist jedoch, dass Sie mit virtueller Waffengewalt dagegen vorgehen können.



»Lässt nicht jeden rein: Petrus.«

Nach einem erbitterten Gefecht am Strand betreten Sie die kleine Holzhütte. Im Inneren finden Sie einen Kuchen. „Lecker!", denken Sie sich und greifen zu. Plötzlich entfährt Ihrem virtuellen Charakter ein lautes Geräusch und das Häuschen fällt in sich zusammen. Eine Nachricht blinkt auf. „Furzgeheimnis gelüftet". Während viele Menschen bei dieser Szene aus *Serious Sam 2* nur schockiert den Kopf schütteln, liegen wir vor Lachen auf dem Boden. Die Entwickler aus der kroatischen Hauptstadt Zagreb garnierten nämlich ihren neusten Shooter mit einer feinen Prise Fäkalhumor. So kommt es nicht selten vor, dass Sam „Serious" Stone seinen Körpergasen vor Missionsbeginn die Freiheit schenkt. Und wenn der Action-Held den kleinen sympathischen Bomben-Vogel „Clawdovic" auf seiner Schulter begrüßt, hinterlässt das Vieh einen kleinen braunen Haufen auf Sams roten Sneakern. Alles andere als intellektuell, aber dafür sauwitzig. Finden wir zumindest.

DAMENSTAU

Den Humor der Jungs von Croteam bekommt der Spieler schon in der ersten Zwischensequenz zu spüren, die Sams insgesamt drittes Abenteu-



»Erwachsen geworden: Rotkäppchen.«

»Neues Maskottchen: Weißer Riese.«

er einleitet. So wird Rolanda, eine von Sams außerirdischen Auftraggeberinnen, eindeutig von einem Mann mit sehr hoher Stimme gesprochen. Was den Grund für Captain Stones jüngsten Einsatz angeht, ist alles beim Alten. Das Universum ist wieder einmal in Gefahr. Schon viele haben versucht, Ober-Macker „Mental“ zu besiegen. Doch der Auserwählte hat sich nicht gefunden. Noch nicht. Um dem Bösewicht jedoch den Hintern versohlen zu können, bedarf es der fünf Teile eines Amuletts, die auf fünf Planeten verteilt sind. Es gibt also viel zu tun für Sie. Und für Ihre Freunde. Der Koop-Modus hat Platz für 15 Mitstreiter. Grandios!

FAHR IN URLAUB!

Haben Sie sich für einen der fünf Schwierigkeitsgrade entschieden, begrüßt Sie die nette Stimme von Nettie. Die Dame sagt Ihnen stets, wo's lang geht und was Sie überhaupt zu tun haben. Die Optik der ersten Welt erinnert uns an *Far Cry* auf LSD. Kleine blaue Männchen wuseln herum, malerische Seen und Wasserfälle erstrecken sich über die Landschaft, Palmen und Sonnenliegen lassen in Kombination mit dem strahlend blauen Himmel richtiges Urlaubsfeeling aufkommen. Natürlich dürfen Sie sich nicht zurücklehnen und die Natur genießen. Herumwütende Neandertaler mit blutigen Keulen und axtschwingende Riesen mit Namen wie „Onan, der Bibliothekar“ nerven Sie. Sie packen die Wummen aus und schießen los. Ohne Pause. Wie schon in den Vorgängern ist die Zahl der Feinde, die sich permanent auf Sie stürzen, immens. Kleine Auswahl der Gegnertypen gefällig? Im Verlauf des Abenteuers trifft Sam auf motorisierte Höllenstiere mit Laserkanonen, aufgezogene Nashörner, Zombie-Geschäftsmänner, dreiköpfige Hunde, mechanische Dinos und nicht zu vergessen: dicke grüne Clowns auf Einrädern mit Dynamit-Torten. Alte Bekannte finden Sie in *Serious Sam 2* selbstverständlich auch. Während die schreien-

So spielt sich Serious Sam 2

Kritiker mögen behaupten, bei der kroatischen Ballerorgie gibt es nichts anderes zu tun, als monoton auf die Maustasten zu kloppen. Papalapapp! Es gibt auch andere abgefahrene Dinge, an die Sie Hand anlegen können.

DÜSEN

Das flinke Speeder-Bike kommt im Abenteuer gleich mehrfach zum Einsatz. Damit lassen sich sogar Riesengegner einfach überfahren. Aber Vorsicht! Unzerstörbar ist das rasante Gefährt natürlich nicht!



REITEN

Mein schuppiger Freund, der Dinosaurier. Auf der Urzeitechse feuern Sie Ihre Gegner entweder so richtig an oder zertrampeln die Typen. Wir wissen nicht, wie es Ihnen geht, aber wir haben ein Herz für Tiere!



ROLLEN

Keep on Rollin'! In dieser farbigen Kugel rollen Sie sich Ihren Weg durch die skurrilen Monstermassen frei. Da soll noch einer ernsthaft sagen, bei *Serious Sam 2* geht es nur um stupides Gemetzel. Stimmt genau!

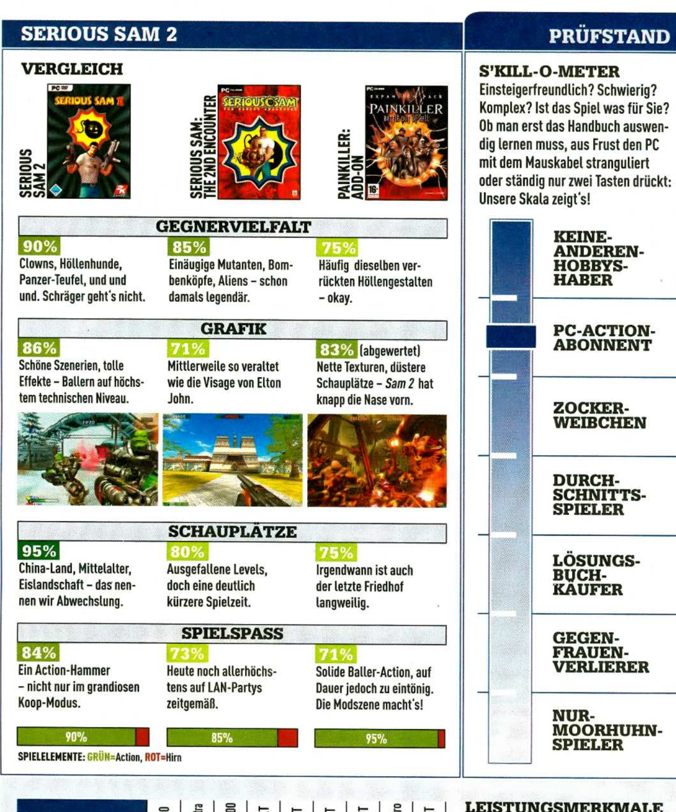


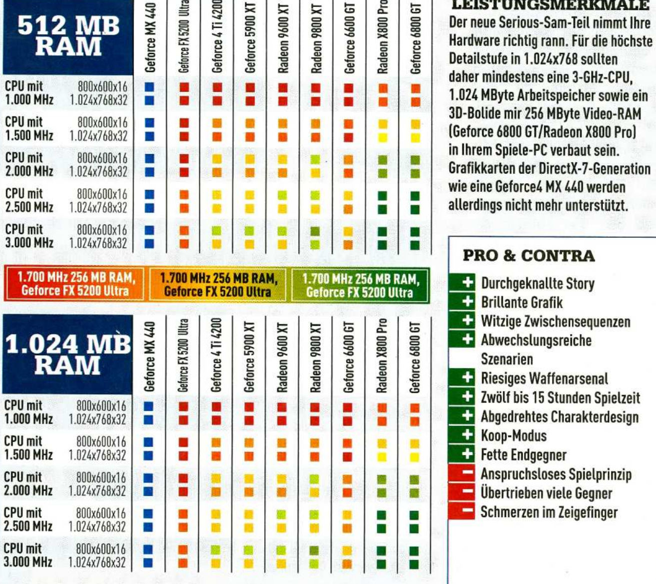
Gemein-Sam!

Endlich wieder ein Spiel mit einem astreinen Kooperations-Modus. Her mit den Kumpels!

Wenn das nicht gigantisch ist! Während Sie sich in den Vorgängern gerade mal mit einer Hand voll Kumpels durch die Levels knallen durften, gibt es in *Serious Sam 2* Platz für eine ganze Fußball-Mannschaft samt Trainerstab und Platzwart. Im Klartext: 16 Spieler gehen gegen Mentals Handlanger vor. Unnötig zu erwähnen, dass es dabei heftiger abgeht als in jedem Hardcore-Film. Dafür verdient Croteam den – äh – Nobelpreis!







den Typen mit den Bombenköpfen immer noch munter in Massen auf Sie zurennen, tauchen die einäugigen Mutanten nur noch gelegentlich auf, etwa als Fernsehmoderator oder Aufzugsbegleiter.

AFFENTHEATER

Sprechen wir's doch einfach aus, es weiß eh jeder. *Serious Sam 2* ist eine verdammt stumpfe Ballerorgie. Aber genau deswegen macht sie ja so viel Spaß! Beim Zocken ist lediglich Ihr Zeigefinger wirklich beansprucht – das Hirn können Sie ziemlich ausschalten. Die gelegentlichen Schalterrätsel sind so anspruchsvoll wie die Musik von Pop(p)-Star Jessica Simpson. Wie Croteams Chefgrafiker Admir Elezovic bereits vor wenigen Monaten im PC ACTION-Interview ankündigte, ist der gesamte Spielverlauf von *Serious Sam 2* linear. Alles andere wäre auch blödsinnig, schließlich steht der Mann mit dem weißen T-Shirt für unkomplizierte, bunte Action nonstop.

MACH KEINE SZENE!

Zwischensequenzen halten die Missionen zusammen. Obwohl die Hintergrundgeschichte alles andere als innovativ ist, lohnt es sich, die Sequenzen anzuschauen. Wer will schließlich verpassen, wie sich Sam nach der Rettung des Simba-Dorfes mit den blauen Männchen betrinkt, Limbo tanzt und schließlich sturzbesoffen auf dem Boden liegt? Ebenfalls grandios, wenn Nettie vor dem Kampf gegen den Riesenaffen Kwongo rät: „Spank the monkey!" („Verhau den Affen!"). Dem einen oder anderen fällt dabei sicher auf, dass diese Phrase im englischen Sprachgebrauch den Akt der Masturbation umschreibt. Unsere Lieblingsszene ist jedoch der Kampf gegen den Drachen Cecil, der eine scheinbar hübsche Prinzessin entführt hat. Sam soll das Fräulein heil nach Hause bringen. Als Herr Stone jedoch sieht, dass das Mädchen potthässlich ist, will er doch nicht den Retter raushängen lassen. Der Drache hat sich hingegen bereit erklärt, das Mädchen freizulassen. Sam will verzichten und abhauen. Der Streit eskaliert. Solch herrlich sinnlose Dialoge und Geschichten sind es, die uns begeistern.

»Aber Onkel, natürlich habe ich Lust auf Süßigkeiten.«

»Redesign: Friedenstaube.«

»Kämpft um seinen Behindertenparkplatz: Dr. Dressler.«

»Tibets erster Burger King veränderte den Dalai Lama.«

BLUT UND BÖSE

Die Aufträge des neuen Sam sind genau so aufgebaut wie in den Vorgängerteilen. Erst kommen die riesigen Gegnermassen, dann der gigantische Bossgegner. Hierbei gab sich Croteam keine Blöße: überdimensionale Knochenmänner, mutierte Bienen, fette Chinesen – die Endgegner sind die absoluten Höhepunkte der sieben Welten. Sam kommt bei der Suche nach den Amulett-Fragmenten weit herum, so verschlägt es ihn auf einen düsteren Lavaplaneten, in eine bunte Mittelalterwelt und sogar in eine futuristische Großstadt. Da staunen Sie, denn alles schaut wirklich grandios aus. Fast bedauerlich, dass Sie die detaillierten grünen Wiesen und idyllischen Dörfer mit Pixelsaft und Resten Ihrer penetranten Gegner überfluten. Dafür sorgt die *Serious Engine 2*. Im Kampf gegen Mentals Schergen erwartet Sie ein wahres Effektspektakel. Obwohl Sie Ihre Feinde regelrecht zu Brei schießen und die virtuellen Knochen nur so umherfliegen, bleibt der Comic-Charakter des Titels immer präsent.

FAHR ENDLICH!

Eine große Neuerung in dem ansonsten unveränderten *Serious Sam*-Spielprinzip sind die Fortbewegungsmittel, mit denen Sam noch effektiver metzeln kann. Gleich zu Beginn des Abenteuers schwingen Sie Ihren virtuellen Hintern auf einen Dinosaurier, mit dem Sie alles und jeden zertrampeln. Es folgen eine begehbare Stachelkugel und ein Speeder-Bike, das an die Pods aus *Star Wars* erinnert. Stationäre Geschütze gibt es diesmal auch. Das abgedrehte Waffenarsenal ist gewohnt umfangreich und mächtig. Zu den üblichen Verdächtigen Raketenwerfer, Plasma-Kanone, Säge, doppelläufige Schrotflinte und Doppel-Uzis gesellen sich Kuriositäten wie der anfangs erwähnte Papagei, der Ihre Gegner anfliegt und mit einer Bombe beglückt. Und ist Ihnen das ganze Durcheinander zu viel, packen Sie doch einfach die Superbombe aus. Einmal gezündet, erledigt das Ding alle Feinde, die sich gerade im Level befinden. Außerordentlich praktisch!

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



JOACHIM HESSE

Als *Serious Sam*-Jünger der ersten Stunde freue ich mich besonders: Teil 3, pardon 2, präsentiert sich doch besser als angenommen. Die unglaubliche Zahl Einsatzorte erweist sich in der Praxis als Geschenk. Natürlich ist das Spielgeschehen weiterhin stumpf und die Gags kommen mit dem Holzhammer, aber genau das brauche ich ab und zu als Ausgleich zu meinen intellektuellen Diskussionen über den Weltfrieden. Allein die Möglichkeit, das Spiel gemeinsam mit 15 Freunden durchzuspielen, rechtfertigt den Kauf.

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI



Es gibt da einen schlauen alten Mann mit halbrasiertem Kopf, der schrieb beim Test zu *Serious Sam 1* im März 2001: „Es macht einfach Spaß, mal eben Spaß zu haben." Genau darauf legen es die coolen Kerle von Croteam an. Der Spieler soll möglichst schnell möglichst spektakulär möglichst viele Kreaturen umnieten. Vor allem die bescheuerte Hintergrundgeschichte und die noch durchgeknallteren Charaktere haben es mir angetan. Ich liebe Spiele, die sich selbst nicht ernst nehmen. Gäbe es mehr davon, wäre die Welt besser.

SERIOUS SAM 2

MINDESTENS: 1 GHz, 512 MByte RAM, 2,5 MByte HD, WinXP
SINNVOLL: 2,5 GHz, 1 GByte RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Croteam
VERTRIEB:	Take 2
INTERNET:	www.serioussam2.de
SPRACHE:	Englisch (dt. Texte)
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	14. Oktober 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu 16 Spieler kämpfen im Koop-Modus; 1 Spieler pro DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-16 Spieler
INTERNET: 2-16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	86%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	91%

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Wir lieben Sam! Der durchgeknallteste Shooter überhaupt.

- 4 Charaktere
- 14 Missionen
- Taktische Komponente
- 4 Spieler Koop-Modus

AUF DVD
VIDEO

»Kennt keine Gnade: Proktologe.«

Da ist der Sturm drin!

New Orleans hat noch Glück gehabt. In CONFLICT: GLOBAL STORM versinkt der gesamte Erdball in einem Wirbelsturm des Terrors. Und Sie sollen die Sache mal wieder abblasen.



»„Können Sie nicht lesen? An der Tür steht Eintritt verboten!" „Aber ich will Sie doch gar nicht einmal treten, sondern nur einmal erschießen!«

Um gleich mit der Tür ins Haus zu fallen: *Conflict: Global Storm* ist ein gutes Spiel. Wenn man sich auf die Tücken des Objekts einlässt, kann man Spaß haben – eine Ausgangslage wie bei Frauen. Einfach losmachen ist auch bei Eidos' Terroristen-Spektakel nicht angesagt, eine durchdachte Vorgehensweise ist gefragt. Darauf soll man erst mal kommen! Aber Sie lesen ja PC ACTION und wir erklären Ihnen, wie *Conflict: Global Storm* funktioniert, Sie Glücklicher.

WELT ODER LEBEN!

Die Mitglieder der furchtlosen Spezialeinheit sind keine Unbekannten. Bradley, Conners, Jones und Foley feierten ihr Mattscheibendebut im September 2002 mit *Conflict: Desert Storm*. Seitdem lassen es die harten Burschen jedes Jahr mit einem weiteren Abenteuer krachen. Die *Conflict*-Familie besteht derzeit aus *Conflict: Desert Storm* 1 & 2 und *Conflict: Vietnam*, bei dem allerdings eine andere Mannschaft zu Werke ging. Nun kommt mit *Conflict: Global Storm* ein weiteres Baby dazu. Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Die hundsgemeine Terror-Organisation March 33 lässt sich bis zu den Odessa-Nazis zurückverfolgen, die nach dem Zweiten Weltkrieg nach Argentinien flüchteten. Die sprengfreudige Brut hält nun die Welt mit Anschlägen und Erpressungen in Atem. Ziel der Fieslinge ist eine neue, faschistische Welt-Ordnung. Um den Deppen in die Suppe zu spucken, begibt sich die erprobte Anti-Terror-Einheit nach Südamerika und heftet sich an die Fersen der Organisation. Doch kurz nach der Landung tappen die Ärmsten in eine Falle und landen im Knast. Die Gegner waren über die Ankunft der Truppe bes-



»Warum klettern wir nicht einfach auf den Hügel? Weil wir Talibans sind und keine Bergibans.«

»Wo soll denn hier eine Panzerfaust sein? Unser Panzer hat noch nicht mal Arme.«

»Sehr konsequent: Alarmanlage.«

»Endlich auch für Erwachsene: Sandmännchen!«

tens informiert. Da die Aktion streng geheim war, kommt der Verräter offenbar aus den eigenen Reihen. Ein Problem mehr ...

VIER GEWINNT

Conflict: Global Storm wirkt zunächst wie ein typischer 3D-Shooter aus der Verfolgerperspektive. Wer auch so spielt, guckt bald in die Röhre. Überlebenswichtig ist, dass Sie ständig zwischen den Charakteren umschalten, sich gegenseitig Feuerschutz geben und auf diese Weise weiter nach vorn pirschen. Bei der Xbox-Version ist die Joypad-Belegung derart geschickt gewählt, dass der Spieler automatisch hinter das System kommt. Auf dem PC sieht das anders aus. Wegen der bewährten WASD-Shooter-Standard-Tastenbelegung- und Maussteuerung neigt man zu Ramboaktionen, bei denen das Team ständig im „Mir folgen"-Modus verweilt. So kommt es zu immensen KI-Problemen, da die Computer-Kollegen entgegen aller Pressemeldungen nicht fähig sind, selbstständig zurechtzukommen und dauernd in die Kugelsalven der Feinde rennen. Das ist besonders peinlich, wenn man versucht leise voranzuschleichen, während im Rücken eine fröhliche Truppe aufrecht durchs Unterholz poltert und ihre Anwesenheit bereits auf mehrere hundert Meter hin ankündigt. Das ist sicher nicht im Sinne des Erfinders. Es geht auch anders: In einer Mission infiltrieren Sie mit Ihrer Bande eine Drogenfabrik und legen sie lahm. Anfangs befinden Sie sich im Dschungel etwa hundert Meter vom Gebäudekomplex entfernt. Mit Bradley stehlen Sie sich bis zur nächsten Biegung und sichern die ab. Jetzt ziehen Sie den Rest der Reihe nach hinterher und

Das ist ein Befehl!

Nicht jeder lässt sich gern was sagen. Die Jungs von Ihrer Einheit auch nicht. Wir verraten Ihnen, wie Sie den Burschen Beine machen.



»Sag, ist das radioaktiv? Nein, ich habe es ausgemacht.«

Im Spiel steuern Sie einen Charakter direkt. Den Rest der Bande versorgen Sie mit Ordern. Während Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, können Sie einfache Kommandos wie „Hinlegen" oder „Folgen" geben oder mit dem Fadenkreuz die Stelle markieren, zu der sich die Mannschaft begeben soll. Das funktioniert in Gebäuden. Im offenen Terrain haben die Leidensgenossen zeitweise Orientierungsprobleme. Hier zieht man jede Figur am besten nacheinander.

CONFLICT: GLOBAL STORM

VERGLEICH

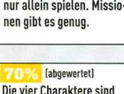
CONFLICT: GLOBAL STORM



FULL SPECTRUM WARRIOR

CONFLICT: DESERT STORM 2

PREIS/LEISTUNG		
78% Großer Umfang und ein feiner Mehrspieler-Modus garantieren lange Freude.	80% (abgewertet) Top Mehrspieler-Modus und ein packendes Einzelspieler-Abenteuer. Klasse!	70% (abgewertet) Desert Storm 2 kann man nur allein spielen. Missionen gibt es genug.



GRAFIK		
77% Keine Effektorgie, aber ein knitterfreies optisches Gewand. Gut!	76% (abgewertet) Gelungener Kompromiss aus guter Grafik und geringen Hardware-Anforderungen.	70% (abgewertet) Die vier Charaktere sind sehr detailliert, dafür ist die Umgebung pixelig.



KAMPFTAKTIK		
76% Eigermaßen geschickte Gegner fordern Ihre Kombinationsgabe.	85% Die strategischen Möglichkeiten sind riesig und intuitiv nutzbar.	72% Stellenweise durchwachsene Gegner-KI. Dafür sind die Kollegen clever.

SPIELSPASS		
78% Die Geschichte und die unterschiedlichen Herausforderungen motivieren.	83% (abgewertet) Das Spielprinzip macht bereits nach fünf Minuten süchtig. Vorsicht!	71% (abgewertet) Viel Abwechslung, jedoch viel zu wenig Speichermöglichkeiten.
75% / 25%	60% / 40%	80% / 20%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Ballern, ROT= Taktieren

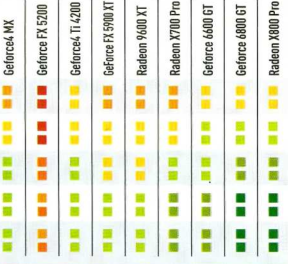
PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER



512 MB RAM		Geforce4 MX	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon X700 Pro	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

1.500 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.000 MHz 512 MB RAM, Radeon 9600 XT | 2.500 MHz 512 MB RAM, Geforce 6800 GT

1.024 MB RAM		Geforce4 MX	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon X700 Pro	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Wer die virtuelle Terroroistenhatz mit allen Details in 1.024 ruckelfrei genießen will, muss mit einer 2,5-GHz-CPU, Radeon X800 Pro sowie 512 MByte RAM spielen. Mit einer Geforce 4 MX440 erzielen Sie gute Fps-Raten, da viele Details wie die Per-Pixel-Beleuchtung oder Volumetrische Schatten nicht dargestellt werden. Letzgenannte fehlen auch beim Spielbetrieb mit der Geforce4 Ti-4200.

PRO & CONTRA

- \+ Spannende und durchdachte Hintergrundgeschichte
- \+ Sehr abwechslungsreich
- \+ Großer Umfang
- \+ Motivierende Mehrspieler-Partien im Koop-Modus
- \+ Hübsche Optik
- \+ Viele Waffen
- \+ Taktische Einflussmöglichkeiten
- \+ Knifflige Denkaufgaben
- − Gewöhnungsbedürftige Steuerung
- − Keine Übersicht über das Teaminventar
- − Gegner sehen sich zu ähnlich
- − Kein freies Speichern möglich

verteilen die Soldaten strategisch geschickt im Terrain. Bevor Sie weiter vordringen, lassen Sie den Scharfschützen die Gegend absuchen und jagen ahnunslosen Wachen eine Kugel durch die Pixel-Birne. Dann schleichen Sie sich im überschlagenden System weiter, bis Sie am Tor der Fabrik angekommen sind. Das dauert zwar ein Weilchen, zaubert dafür aber eine spannende Atmosphäre herbei. So gespielt ist *Conflict: Global Storm* stimmig und macht richtig Laune. Außerdem haben wir ja Zeit. Dem Glücklichen schlägt bekanntlich keine Stunde.

SCHÖNER STERBEN

Technisch macht der Terrorsturm einen soliden Eindruck. Effektorgien und Bump-Mapping-Eskapaden dürfen Sie allerdings nicht erwarten. Die Umgebungen sind hübsch, wie etwa in den spannenden Stadtszenen, aber schnörkellos. Wenn Sie in die Bürogebäude eindringen, gehen Ihre Kollegen hinter simpel gestalteten Inventarstücken à la *Rainbow Six* in Deckung. In engen Gängen drängen sie sich meist selbstständig an Wände und sichern nach hinten ab. Auf die KI sollten Sie sich nur im Notfall verlassen, denn hin und wieder neigen die computergesteuerten Herren zu Aktionen, die das Team gefährden. Eilige geben den Kameraden Befehle wie „Deckungsfeuer", „Angriff" oder „Hinlegen". Hier sollte man die gewöhnungsbedürftige Steuerung gut beherrschen, um nicht zuviel Zeit zu verlieren oder durch einen dummen Klick in Teufels Küche zu kommen. Die Konvertierung von der Konsole macht sich an dieser Stelle etwas negativ bemerkbar. In Sachen Abwechslungsreichtum ist *Global Storm* ganz großes Kino. Von verschneiten



»Setzen immer mehr auf Automatik: Sternsinger.«

So spielt sich Conflict: Global Storm

Wenn Ihre Gegner irgendwas im Kopf haben, dann meist die Projektile Ihrer Waffen. Vorausgesetzt, Sie erfüllen Folgendes:

AN DAS TEAM DENKEN



Jeder der vier Anti-Terror-Spezialisten hat andere Fähigkeiten. Wechseln Sie je nach Situation zwischen den Charakteren hin und her. Nur eine geschlossene Gruppe hat eine Chance.

BLAUE BOHNEN SÄEN



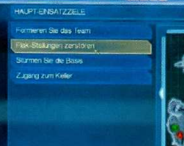
Trotz des strategischen Hintergrundes haben Sie bei *Global Storm* genügend Möglichkeiten, zu ballern. Das Arsenal umfasst klassische, aber auch hochmoderne Waffen.

INVENTAR VERWALTEN



Eine Übersicht über die Truppenausrüstung gibt es nicht. Also merken Sie sich, wer welche Waffe und Gegenstände besitzt und verteilen Sie die optimal.

TAKTISCH VORGEHEN



Nutzen Sie die Umgebung aus und platzieren Sie die Charaktere an strategisch wichtigen Stellen wie Ein- und Ausgängen. Benutzen Sie die Missionskarte, um sich zu orientieren.

Polarlandschaften über dichte Dschungel zu verwinkelten Stadtbezirken bekommt der Spieler alles geboten. Dabei stellen die vielfältigen Aufträge Sie vor knifflige Herausforderungen. Wenn Sie mal nicht sofort den Durchblick haben, machen die virtuellen Freunde spitze Bemerkungen, die Ihnen auf die Schliche helfen. Die 14 Missionen bieten ausreichend Stoff für Actionspieler, die Lust auf eine Prise Taktik haben.

EINE STARKE TRUPPE

Als Schmankerl erweist sich der Mehrspieler-Modus. Hier bekommt jedes Teammitglied einen LAN- beziehungsweise Internet-Paten. Eine eingespielte Bande nimmt das Terroristenpack dermaßen auseinander, dass es eine helle Freude ist. Mit Hilfe der vier Schwierigkeitsgrade passen Sie die KI der Computergegner an den geistigen Horizont Ihrer Mannschaft an. Vorausgesetzt, jeder der Teilnehmer hat den Einzelspieler-Modus durchgespielt, entführt Sie *Global Storm* in ein Koop-Vergnügen, bei dem sich die Fähigkeiten der Einzelnen zu einer gewaltigen Kraft bündeln lassen. Hier liegt der Reiz. Die Erfahrung, mit einer routinierten Runde den Yalla-Yalla-Buben so richtig den Kopf zu waschen, ist das Eintrittsgeld allemal wert. RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER



Mit dem neuen Abenteuer der bewährten Antiterror-Truppe serviert Eidos eine fesselnde Kriegsgeschichte, welche die Spielelemente Ballern, Schleichen und Taktieren geschickt auf einen Nenner bringt. Dennoch gibt es wegen der Macken im Team-Befehl-System und der kurzzeitigen Amnesie der KI-Feinde saftige Abzüge, die Ambitionen auf einen Hit-Stern zunichte machen. Das Problem haben Sie im Mehrspieler-Modus allerdings nicht. Ob man die Geschichte jedoch mehr als einmal durchspielen will, ist fraglich.

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Im Vergleich zu *Bet on Soldier* macht mich *Global Storm* richtig glücklich. Deshalb sehe ich über die Mängel locker hinweg und freue mich über eine packende Terroristenjagd mit großem Spielumfang. Außerdem freut sich mein polnisches Gemüt darüber, sämtlichen flachgelegten Wachtposten die Wummen zu stibitzen und so immer ein breitgefächertes Waffenarsenal dabei zu haben. Stellenweise wirkt die etwas zu konzentrierte Präsenz von Panzern ein wenig zeitschindend, aber auch das verzeihe ich gern.

»Wollte sich abseilen: Gondel.«

CONFLICT: GLOBAL STORM

MINDESTENS: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, 1,7 GByte HD, Win2000
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Taktik-Shooter
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Pivotal Games
VERTRIEB:	Eidos
INTERNET:	www.conflict.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	30. September 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Koop-Modus mit vier Spielern. Story bleibt gleich. 1 Sp./DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-4 Spieler
INTERNET: 2-4 Spieler

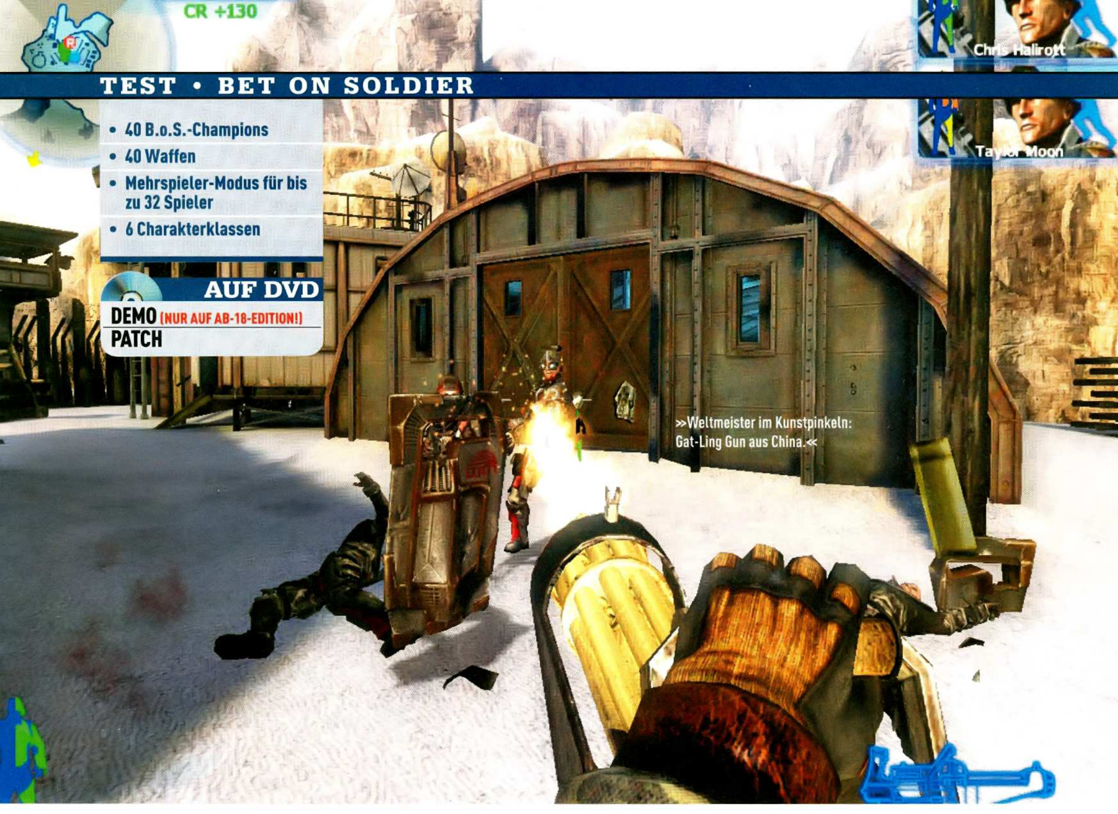
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	77%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	82%

EINZELSPIELER

78%

GUT – Fesselndes und umfangreiches Terroristenabenteuer mit Taktikeinlagen.



- 40 B.o.S.-Champions
- 40 Waffen
- Mehrspieler-Modus für bis zu 32 Spieler
- 6 Charakterklassen

AUF DVD
DEMO (NUR AUF AB-18-EDITION!)
PATCH

»Weltmeister im Kunstpinkeln: Gat-Ling Gun aus China.«

Einfach mal abschalten

Während es im Fernsehen beim Wahlspektakel mit Gerd und Angie langweilig-friedlich zur Sache ging, haben es die Kämpfe in BET ON SOLDIER wenigstens in sich. Sofern keine technischen Probleme bei Ihnen auftreten.

Vor einem Monat beglückten wir Sie mit einem Beta-Test zu *Bet on Soldier*. Beta-Test deshalb, weil die uns zu der Zeit vorliegende Version dermaßen instabil war und ständig abstürzte, dass wir Ihnen keinen echten Test mit einer Wertung bieten konnten. Bis Ende August haben wir gebetet, Kerzen angezündet und sogar ein Bier geopfert – dann war es soweit, Kylotonns Endzeit-Shooter kam in den Handel. Die schlechte Nachricht: Es handelt sich hierbei um die gleiche fehlerhafte Version, die uns vorab vorlag. Die gute Nachricht: Die Programmierer in Frankreich saßen in den vergangenen Wochen nicht untätig herum und arbeiteten an den Ungereimtheiten. Es folgte ein 800 Megabyte (!) großer Patch (auf DVD) zum Veröffentlichungstermin, den sich die Zocker entweder von der offiziellen Homepage herunterladen oder sich von Verleger Frogster per Post zuschicken lassen konnten. Hintergrund: Die Käufer sollten sich nicht als Beta-Tester fühlen, sondern ein fertiges Produkt zocken können. „800 Megabyte? Haben die Entwickler das ganze Spiel neu programmiert?", fragen manche kritische Stimmen. Die Antwort lautet „jein". In der Tat überarbeiteten die Franzosen den Spielfluss im Einzelspieler-Modus, beseitigten die lästigen Abstürze und nahmen sich den Mehrspieler-Part noch mal vor. Blöd nur, dass es trotzdem an allen Ecken und Enden hakt.

IM VERGLEICH

Call of Duty	83%
Iron Storm	67%
Bet on Soldier	63%

Während es sich schon abzeichnete, dass *Bet on Soldier* keine Chance auf die Genre-Spitze hat, wurde Kylotonns neuester Shooter wegen der nervigen Technik-Probleme und dem öden Spielprinzip sogar vom veralteten Vorgänger *Iron Storm* überholt.

STRESS MAL NICHT!

Die größten Probleme traten mit Testrechner auf, die mit Ati-Grafikkarten bestückt waren. Wer – trotz des Patches – brav die aktuellsten Grafiktreiber installiert hat, läuft Gefahr, dass *Bet on Soldier* genau so häufig abstürzt wie ohne die Aktualisierung. Es hilft teilweise, rund ein halbes Jahr alte Treiber (etwa von PC ACTION-DVDs) auf Ihren Rechner zu packen. Damit zwingt man Sie als Zocker allerdings unweigerlich, auf den reibungslosen Genuss anderer Spiele zu verzichten, wenn Sie *Bet on Soldier* einwandfrei spielen wollen. Höchst unerfreulich. Nutzer von Geforce-Karten hingegen frohlocken. Die meisten der angeprangerten Probleme unseres Beta-Tests treten dann nicht auf. Für *Bet on Soldier*-Frischlinge eine kleine Zusammenfassung, um was es geht: In einem apokalyptischen Weltkriegs-Szenario spielen Sie Nolan Daneworth. Der hat nach einem Überfall Frau und Zuhause verloren. Es stellt sich heraus, dass hinter dem heimtückischen Anschlag zwei so genannte B.o.S.-Champions stecken. Denn in einem nicht enden wollenden Krieg finden sich für ein TV-Programm regel-

»Ich wollte doch nur um die Ecke denken und nicht um die Ecke gucken.«

»Anzug: Krawatte vergessen.«

»Du solltest die Tür aufschließen und nicht aufschießen!«

»Immer aufdringlicher: Klingeltonwerbung.«

mäßig Söldner zusammen, die gegeneinander auf Leben und Pixeltod antreten, um mittels Wetten das ganz große Geld einzusacken. Um den Mördern auf die Schliche zu kommen, muss Nolan nun selbst zum B.o.S.-Champion aufsteigen. Eine bizarre, im Spielverlauf zeitweise verwirrende Hintergrundgeschichte, die aber laut Produzent Roman Vincent genau so gewollt ist, um „die Absurdität dieser Geldgier" darzustellen. Ihre Einsätze gestalten sich etwa in den eisigen Landschaften von Alaska, den Schützengräben des virtuellen Europas und zwischen kubanischen Ölquellen recht linear. Zusammen mit Ihren Kameraden, die Sie vor einer Mission anheuern, kämpfen Sie als WRF-Soldat gegen die feindliche UAN. Die ständigen Anweisungen Ihrer Vorgesetzten lassen nicht viel Raum für spielerische Freiheiten. Vor allem im späteren Verlauf der Geschichte nervt das etwas eintönige Spielprinzip, mitunter fühlt sich der Zocker wie bei *Moorhuhn*. Die regelmäßigen Kämpfe gegen B.o.S.-Champions sind spannend inszeniert und lockern das Geschehen auf. Sobald Sie die Arena betreten, erscheint ein TV-Jingle und die Kontrahenten werden vorgestellt. Wer als Sieger hervorgeht, kriegt Kohle. Diese investieren Sie in Munition, Rüstung und bessere Waffen. Nett, doch die Monotonie des Einzelspieler-Modus nervt dennoch auf Dauer. Wie sieht's also im Mehrspieler-Modus aus?

GEHST DU INS NETZ?

Ach Mann! Obwohl der Titel auf den Mehrspieler-Aspekt ausgelegt ist, wirkt es so, als hätten die Entwickler zu wenig Zeit dafür gehabt. Da wäre zum Beispiel das Problem des Datenabgleichs. Trotz einer einwandfreien Verbindung verzögern sich die Mehrspieler-Partien schon bei weniger als einer Hand voll Teilnehmer. Grund soll ein „vorher nicht identifiziertes Problem sein", das die Entwickler aufspüren wollen, ließ Frogsters Interactive Admin im *B.o.S.*-Forum verlauten. Die Hoffnung stirbt zuletzt. Immerhin: Die fünf offiziellen *Bet on Soldier*-Server waren kurz vor Readktionsschluss online. Allerdings fanden sich zunächst nicht mal genug Leute ein, um einen halben Server zu füllen. Vielleicht lag das daran, dass der Entwickler auf seiner Homepage zur Fehlersuche aufseiten der Spielergemeinde aufrief. Wenn Sie diese Zeilen lesen, soll schon ein zweiter Patch im Internet kursieren, der sich auf den Mehrspieler-Part konzentriert. Das wäre gut, denn besonders der *B.O.S.*-Modus, in dem Sie teamweise gegeneinander antreten und um Punkte und virtuelle Kohle spielen, verspricht viel Spaß. Aufgrund der vielen Probleme kommt das Potenzial von *Bet on Soldier* momentan aber nicht zur Geltung. LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI



Die Veröffentlichung von *Bet on Soldier* ist aus Spielersicht in die Hose gegangen. Trotz des riesigen Patches sind nicht alle Fehler behoben und der Mehrspieler-Modus vergrault mit seinen äußerst penetranten Lags immer mehr Zocker. Arg! Dabei würde besonders ein fehlerfreier Mehrspieler-Modus echt Lust auf mehr machen. Wer sich an *Bet on Soldier* heranwagt, sollte die offiziellen Foren im Auge behalten, die regelmäßig über Patches und Pläne des Entwicklerteams berichten.

BET ON SOLDIER

MINDESTENS: 2 GHz, 512 MByte RAM, 4 GByte HD, WinXP	**GENRE:**	Ego-Shooter
SINNVOLL: 3 GHz, 1 GByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Kylotonn
	VERTRIEB:	Frogster
	INTERNET:	www.betonsoldier.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bet-on-Soldier-Modus; 1 Spieler pro DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-32 Spieler
INTERNET: 2-32 Spieler

DAS URTEIL



PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	82%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	60%

EINZELSPIELER



63%

BEFRIEDIGEND – Satte Grafik, monotoner Spielverlauf, immer noch Bugs – blöd!

- Erweiterte PC-Umsetzung des Xbox-Originals
- Neue Gebiete
- Mehr Ausrüstung
- Neue Gegner
- Komplett neues Kapitel
- Eigene Tätowierungen

»Können Sie mir mal bitte die Schuppen flechten?«

Drache ist süß!

Ein Feuer speiender Lindwurm ist nur eine der Neuerungen, die FABLE: THE LOST CHAPTERS bietet. Im Vergleich zur Xbox-Urfassung steht Ihr Held jetzt ein neues Kapitel und 16 Missionen durch, bevor er in Rente geht.

Ein ziemlich wüst aussehender Hüne in fetter Rüstung stolziert durch ein beschauliches Dorf. Fliegen schwirren um den Kopf des dunklen Ritters und seine Augen leuchten böse. Die Einwohner haben gehörigen Respekt vor seiner Erscheinung. Sie tuscheln und starren – einige Angsthasen laufen sogar schreiend davon. Der Furcht einflößende Neuling baut sich vor einem schmächtigen Kerl auf und beginnt zu gestikulieren. Er scheint den Hänfling auf seine Muskeln aufmerksam zu machen und lacht triumphierend. Dann furzt (!) er, was den Schwächling besonders zu beeindrucken scheint. Nun schenkt der böse Ritter dem Typen einen Edelstein und fordert ihn auf, ihm zu folgen. Erst jetzt wird klar, dass es auch im Mittelalter Homosexuelle gab. Das seltsame Pärchen spaziert hinter eine Scheune, wo des Ritters Lover auf ein Schäferstündchen hofft. Der Hüne holt sein mächtiges Schwert (nein, nicht was Sie jetzt denken!) heraus und schlägt damit auf den Liebestrunkenen ein. Danach kassiert er dessen Habseligkeiten und zieht weiter. Irgendwie krank: Nie zuvor haben wir einem Homosexuellen schöne Augen gemacht, um ihn dann des Geldes wegen zu erledigen. In Lionheads *Fable: The Lost Chapters* geht das – und noch viel mehr.

AUSSERGEWÖHNLICH

Was ist *Fable*? Im Vorfeld wurde ja von Lionhead-Guru Peter Molyneux ordentlich auf die Pauke gehauen. Ein noch nie da gewesenes Rollenspiel-Erlebnis kündigte er an. Ein Spiel, in dem nicht nur der Held mit der Zeit heranwächst und altert, sondern auch die Umgebung entsprechende Veränderungen durchmacht. So sollten beispielsweise Bäume nicht einfach nur herumstehen, sondern tatsäch-

So spielt sich Fable

Es gibt nicht viele Rollenspiele, die dem Spieler ein so umfangreiches Betätigungsfeld bieten wie Lionheads *Fable: The Lost Chapters*. An dieser Stelle

HACKEN

Klar, in einem echten Action-Rollenspiel geht es einfach nicht ohne Gemetzel. Kein Geiz bei virtueller roter Suppe.

ANBAGGERN



Sie dürfen Männlein und Weiblein schöne Augen machen, heiraten oder einfach nur ausnehmen. Sogar als Zuhälter!

LABERN

In Dialogszenen hören Sie nicht nur zu, sondern beeinflussen den Spielverlauf durch die Wahl Ihrer Antworten.

ANGELN



Holen Sie doch Ihre Rute raus! So ziehen Sie wertvolle Sachen an Land. Außerdem buddeln Sie mit einer Schaufel nach Schätzen.



»Der größte Feind dieses Monsters: sein Frisör.«



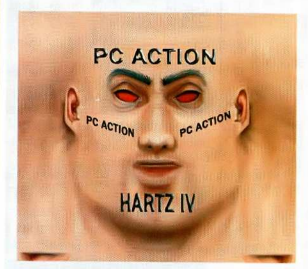
»Das kalte Buffet ist nicht gerade abwechslungsreich.«



»Neulich, im Ferienlager ...«

Tattoo Tata!

Die Möglichkeit, eigene Tattoos einzubauen, ist nicht die einzige Neuerung in *Fable: The Lost Chapters*. Sogar Zuhälterei ist möglich!



Im Gegensatz zur Urfassung bietet *Fable: The Lost Chapters* schicke Verbesserungen. 16 zusätzliche Missionen und neue Gegner zum Beispiel. Neue Ausrüstung und Aktionen stehen dem Helden zur Verfügung, ebenso bis dato unbekannte Umgebungen. Unser – ähhh– Favorit: ein Puff! Klar, dass Sie da ganz doll auf Zuhälter machen. Man erfährt außerdem mehr über einige Nebencharaktere. Und wenn das noch nicht genug ist, sollte Sie das hier vollends überzeugen: Während die Urfassung nach dem Kampf gegen Jack of Blades endet, spendierte man *The Lost Chapters* noch ein Kapitel, das zeitlich ein Jahr nach dem Finale angesiedelt ist. Fazit: Nicht nur für *Fable*-Neulinge zu empfehlen.

lich wachsen. Da trommeln bekanntlich zum Handwerk gehört, nehmen wir Herrn Molyneux aber nicht übel, dass viele der bahnbrechenden Ankündigungen nicht ihren Weg ins Spiel fanden. Ein einzigartiges und vor allem sehr gutes Rollenspiel ist *Fable* nämlich trotzdem. Dass die jetzt erhältliche PC-Version zudem besser aussieht und um viele Punkte erweitert wurde, stimmt uns noch freundlicher. Während wir die Xbox-Fassung in rund zwölf Stunden durchhatten, dauert es in der PC-Version rund 15 Stunden bis zur Helden-Rente. Auf die Verbesserungen gehen wir im Info-Kasten oben rechts näher ein.

HELDEN-GEBURT

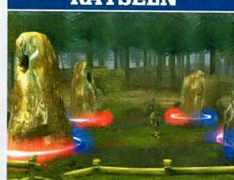
Sie beginnen das Spiel als kleiner Junge, der zum Waisen wird, nachdem Fieslinge sein Heimatdorf dem Erdboden gleich machten. Ein mysteriöser Typ nimmt Sie unter seine Fittiche und es geht ab zur Helden-Gilde. Wie der Name vermuten lässt, zieht man Sie dort zum waschechten Welten-Retter auf. Den Auftakt bildet dabei ein Tutorial, das Ihnen die Grundzüge des Spiels näher bringt. Die Spielfigur steuern Sie aus der Verfolgerperspektive, per Mausrad zoomen Sie stufenlos rein oder raus. Im späteren Spielverlauf, wenn der Held über erweiterte Fähigkeiten und massig Ausrüstungsgegenstände verfügt, macht sich die suboptimale, zu komplizierte Steuerung negativ bemerkbar. So führen Sie mittels der Maustasten Angriffe mit der gerade ausgerüsteten Waffe aus. Halten Sie dabei die Shift-Taste gedrückt, aktivieren die Maus-Buttons diverse Zaubersprüche und statt zu zoomen wechseln Sie dann mit dem Mausrad die Art der Magie. Wollen Sie jetzt im Gefecht auch noch eine weitere Aktion (etwa Heiltrank schlürfen) ausführen, ist Fingerverkno-

möchten wir Ihnen die wichtigsten Tätigkeiten des Hauptcharakters näher bringen. Manches davon ist wirklich mehr als abgefahren, liebe Leser!

ZAUBERN

Ein echter Held geht nicht nur mit blankem Stahl geschickt um. Zahlreiche Zaubersprüche erleichtern das Abenteuer erheblich.

RÄTSELN



Auch Gehirnschmalz ist in *Fable* gefragt. Dabei reicht die Skala von „Ziemlich einfach", bis „Ganz schön herausfordernd".

SCHATZSUCHEN

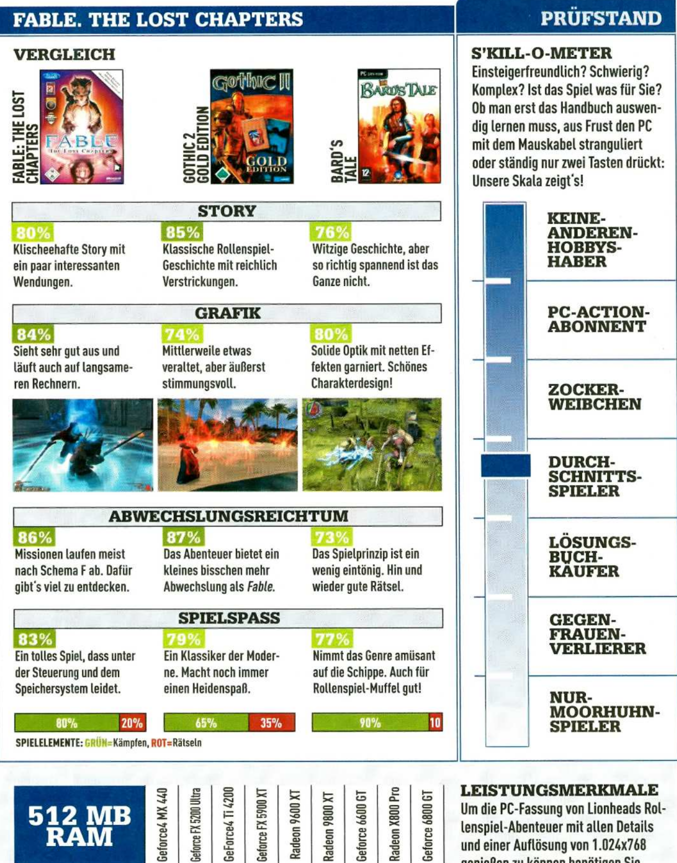


Im ganzen Land sind Truhen verstreut und viele lassen sich nur durch Silberschlüssel öffnen. Was da wohl drin ist?

ZOCKEN



Minispiele gibt es in *Fable* eine ganze Menge. Kartenspiele, Münzen werfen oder Hühner kicken, zum Beispiel.



FABLE. THE LOST CHAPTERS

VERGLEICH

FABLE: THE LOST CHAPTERS | GOTHIC 2 GOLD EDITION | BARD'S TALE

	FABLE: THE LOST CHAPTERS	GOTHIC 2 GOLD EDITION	BARD'S TALE
STORY	80% Klischeehafte Story mit ein paar interessanten Wendungen.	85% Klassische Rollenspiel-Geschichte mit reichlich Verstrickungen.	76% Witzige Geschichte, aber so richtig spannend ist das Ganze nicht.
GRAFIK	84% Sieht sehr gut aus und läuft auch auf langsameren Rechnern.	74% Mittlerweile etwas veraltet, aber äußerst stimmungsvoll.	80% Solide Optik mit netten Effekten garniert. Schönes Charakterdesign!
ABWECHSLUNGSREICHTUM	86% Missionen laufen meist nach Schema F ab. Dafür gibt's viel zu entdecken.	87% Das Abenteuer bietet ein kleines bisschen mehr Abwechslung als *Fable*.	73% Das Spielprinzip ist ein wenig eintönig. Hin und wieder gute Rätsel.
SPIELSPASS	83% Ein tolles Spiel, dass unter der Steuerung und dem Speichersystem leidet.	79% Ein Klassiker der Moderne. Macht noch immer einen Heidenspaß.	77% Nimmt das Genre amüsant auf die Schippe. Auch für Rollenspiel-Muffel gut!
SPIELELEMENTE	80% / 20%	65% / 35%	90% / 10

SPIELELEMENTE: GRÜN=Kämpfen, ROT=Rätseln

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

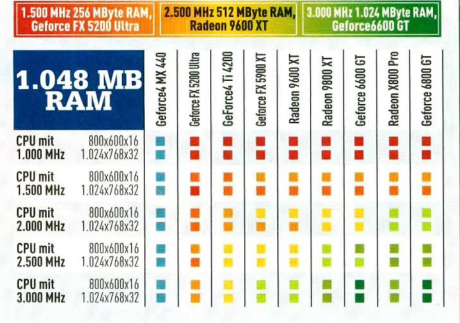
Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce4 MX 440	Geforce FX 5200 Ultra	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 XT	Geforce 6600 GT	Radeon X800 Pro	Geforce 6800 GT
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	blau	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	1.024x768x32	blau	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	blau	orange	orange	hellorange	hellorange	hellorange	hellorange	hellorange	hellorange
	1.024x768x32	blau	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	blau	orange	hellorange	gelb	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	blau	orange	hellorange	hellorange	hellorange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	blau	hellorange	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	blau	orange	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	blau	hellorange	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	dunkelgrün	grün	dunkelgrün
	1.024x768x32	blau	hellorange	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	dunkelgrün	grün	dunkelgrün

1.500 MHz 256 MByte RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.500 MHz 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT | 3.000 MHz 1.024 MByte RAM, Geforce6600 GT



1.048 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce4 MX 440	Geforce FX 5200 Ultra	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 XT	Geforce 6600 GT	Radeon X800 Pro	Geforce 6800 GT
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	blau	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	1.024x768x32	blau	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	blau	orange	orange	hellorange	hellorange	hellorange	hellorange	hellorange	hellorange
	1.024x768x32	blau	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	blau	orange	hellorange	gelb	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	blau	orange	hellorange	hellorange	hellorange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	blau	hellorange	gelb	gelb	gelb	hellgrün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	blau	orange	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	blau	hellorange	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	dunkelgrün	grün	dunkelgrün
	1.024x768x32	blau	hellorange	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	dunkelgrün	grün	dunkelgrün

LEISTUNGSMERKMALE

Um die PC-Fassung von Lionheads Rollenspiel-Abenteuer mit allen Details und einer Auflösung von 1.024x768 genießen zu können benötigen Sie mindestens einen 3.000-MHz-Prozessor, 512 MByte Arbeitsspeicher sowie eine Geforce 6600/6800 GT. DirectX-7-Grafikkarten wie eine Geforce4 MX 440 werden nicht unterstützt. Spielen sie Fable mit einem ATI-3D-Beschleuniger müssen Sie auf Schatten in der höchsten Detailstufe verzichten.

PRO & CONTRA

- \+ Stimmungsvolle Optik
- \+ Gegenstandsvielfalt
- \+ Viele Nebenmissionen
- \+ Coole Charakter-Entwicklung
- \+ Nette Minispiele
- \+ Gute Sprachausgabe
- \+ Stimmungsvolle Klangkulisse
- \+ Fantastischer Soundtrack
- – Einige innovative Ideen
- – Suboptimale Steuerung
- – Verbesserungswürdiges Speichersystem
- – Wenig Bewegungsfreiheit
- – Keine Joypad-Unterstützung
- – Stellenweise etwas zu leicht

tung angesagt. Zwar lässt sich die Steuerung frei konfigurieren, aber wirklich zufrieden ist man irgendwie nie so richtig. Richtig krass ist das Menü-System. Wollen Sie beispielsweise ein Rüstungsteil austauschen, ist ziemlich viel Geklicke angesagt. Zu viel Geklicke, unserer Meinung nach.

IN TÖDLICHER MISSION

Kommen wir zur Handlung. Bei dem Überfall auf Ihr Heimatdorf ist Ihr Vater verreckt und Ihre Schwester wurde entführt. Die Hauptziele lauten also: Rache und Schwester finden! Albion, der fiktive Schauplatz von *Fable: The Lost Chapter*, ist ziemlich groß. Damit Sie sich nicht verlaufen, ist am oberen rechten Bildschirmrand eine kleine Karte eingeblendet. Praktischerweise sind Gegner und andere Ziele ebenfalls darauf angezeigt. Also hacken und zaubern Sie sich durch die Wildnis, unterhalten sich mit Nichtspielercharakteren und nehmen jede Menge Jobs an. Die dürfen Sie sich übrigens auch im Hauptquartier der Gilde an Land ziehen. Entspannung und Einkaufsmöglichkeiten bieten diverse Städte und Dörfer. Um in den zahlreichen Läden ordentlich Waffen und andere Gegenstände einzukaufen, können Sie die Belohnung für erfolgreiche Nebentätigkeiten sehr gut brauchen. Also halten anständige Helden immer die Augen nach lohnenswerten Gelegenheiten offen.

BÖSE SEIN IST GUT

Dem Charakter-Aufbau schenkten die Macher ganz besondere Aufmerksamkeit. 1. Die Spielfigur altert mit fortschreitendem Spielverlauf. Gegen Ende rannten wir als beinahe 60-Jähriger durch die Gegend. 2. Die Art wie Sie spielen, beeinflusst das Aussehen Ihrer Spielfigur. Wer viel im Nahkampf drischt, darf sich über zahlreiche Narben freuen und sieht zudem kräftiger aus als Nonstop-Magier. 3. Gute und schlechte Taten wirken sich nicht nur auf das Spielgeschehen aus, sondern auch auf die Erscheinung des Helden. Gutmenschen spazieren mit Heiligenschein durch die Gegend, während miesen Fieslingen echte Hörner wachsen und Fliegen um die Pixel-

»Ich wunderte mich schon, weil Ihre Stimme am Telefon so dünn klang.«

»Willie Nelson hat wieder schlechtes Koks erwischt.«

»Beliebt: Die Rückkehr der Yeti-Ritter.«

Birne kreisen. 4. Ihr Held hat einen Ruf zu verlieren und der eilt Ihnen voraus. Verhalten Sie sich besonders skrupellos und nehmen all zu leichtsinnig das Ableben Unschuldiger in Kauf, kann es passieren, dass Nichtspielercharaktere schon bei ihrem Anblick schreiend davon rennen.

ES GIBT VIEL ZU TUN

Uns verblüfften die vielen Dinge, die Sie abseits der Hauptgeschichte unternehmen. Wer Bock hat, kauft sich Häuser, dekoriert diese und vermietet die Hütten. Alternativ können Sie da Ihre Frauen einquartieren – ja, wer geschickt anbaggert, gewinnt einen Ehepartner. Und wer dauernd heiratet, die Mitgift kassiert und dann die Ehefrau um die Ecke bringt, sichert sich einen Nebenerwerb. Gute Kohle bringt auch die Leitung eines virtuellen Bordells. Diverse Minispielchen sorgen ebenfalls für Abwechslung und vor allem das „Hühner-Weitkicken" macht beinahe süchtig. Technisch überzeugt der Titel ebenfalls. Zwar wirken einige Figuren leicht kantig, doch detaillierte Texturen und solide Effekte erzeugen eine glaubwürdige Fantasy-Atmosphäre. Das unterstreicht der hervorragende Sound noch. Gute Sprachausgabe, eine stimmungsvolle Klangkulisse und ein fantastischer Soundtrack, für den sogar der berühmte Hollywood-Komponist Danny Elfman (*Batman, Spider-Man, Man in Black*) seinen Teil beisteuerte. Warum bleibt *Fable: The Lost Chapters* trotzdem unser Prädikat verwehrt? 1. Die Levels sind zu begrenzt, man hat nie das Gefühl sich frei darin zu bewegen. 2. Das Menü-System und die Steuerung generell sind suboptimal. 3. Das Speichersystem ist für für die Katz. Es gibt zwei Speicher-Arten: „World Save" und „Hero-Save". Ersteres speichert Ihr Spiel ganz normal, funktioniert aber nur, wenn Sie gerade keine Mission bestreiten. Dann nämlich können Sie nur den „Hero-Save" nutzen, der lediglich die Charakter-Werte speichert, nicht aber den Missions-Fortschritt. Klingt unnötig kompliziert und doof? Ist es auch. Ein sehr gutes Spiel bleibt *Fable: The Lost Chapters* aber trotzdem.

AHMET ISCITÜRK

FAZIT

ANDREAS BERTITS



Als lieber Junge habe ich im Gegensatz zu Finster-Kollege Iscitürk einen herzensguten Helden gezockt und hatte einen Heidenspaß. Trotzdem war mir *Fable* etwas zu linear. Ständig nur auf relativ vorgegebenen Pfaden zu wandeln, ist für erkundungsverwöhnte PC-Rollenspieler etwas dürftig. Genau wie die vermurkste Steuerung. Erstaunlich: Das mindert den ansonsten reichhaltigen Spielspaß kaum. Und jetzt entschuldigen Sie mich bitte, ich möchte auch mal meine dunkle Seite erforschen.

FAZIT

AHMET ISCITÜRK



Als Mensch ohne Leben habe ich die Xbox-Version lange gezockt und geliebt. Dabei gefiel mir das Drumherum fast besser als die eigentliche Hauptgeschichte. Die erweiterte PC-Fassung bietet mehr fürs Geld und die Tatsache, dass es hier nach dem eigentlichen Finale noch weitergeht, ist fantastisch. Schlecht: Die Steuerung per Maus und Tastatur erschien mir auch nach Stunden nicht so richtig koscher. Dass Lionhead das doofe Speichersystem nicht geändert hat, verstehe ich ebenfalls nicht. Trotzdem cool!

FABLE: THE LOST CHAPTERS

MINDESTENS:	1,4 GHz, 256 MByte RAM, 3 GHz HD, WinXP, GraKa mit Shader 1.1-Support
SINNVOLL:	2,5 GHz, 512 MByte RAM
GENRE:	Action-Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 39,-
ENTWICKLER:	Lionhead Studios
VERTRIEB:	Microsoft
INTERNET:	http://fable.lionhead.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Schade. Mit Freunden um die Wette furzen wäre schön.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	84%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

83%

SEHR GUT – Ambitioniertes und vor allem innovatives Rollenspiel-Abenteuer.

Spiel dir 'nen Wolf, du blöde Kuh!

»Die Bundeswehr hat's echt nötig: Bauch eingezogen.«

Wir sind Gott! Mit welchem Tier auch immer, BLACK & WHITE 2 fordert Sie tagelang. Als Schwiegersohn-Verschnitt oder Satansbraten. Sie entscheiden.

»Nicht rasiert: Muhmuh.«

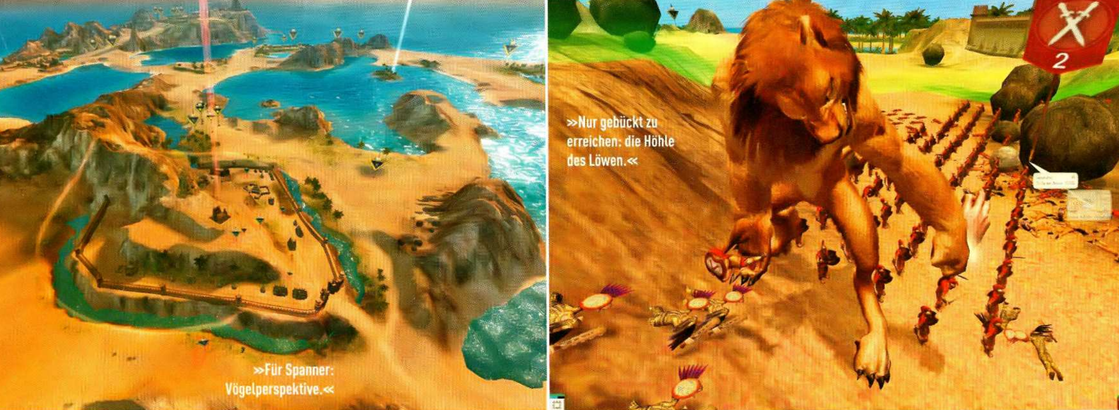
PC ACTION BETA-TEST

- 5 Völker
- 11 Inseln
- 4 Kreaturen
- Gewaltige Belagerungen
- Große spielerische Freiheit
- Von Peter Molyneux

Du blöde Kuh! Dir hau ich eine rein!" Mit einem lauten „Muuh" bewegt sich das Rindvieh und lässt den wimmernden und zappelnden Bürger los. Der hatte mehr Glück als seine beiden Freunde, die jetzt in einem der vier Wiederkäuermägen zu Milch und Kuhfladen verarbeitet werden. Im Fall von *Black & White 2* reicht keine kleine Handschaufel, um den Mist wegzumachen. Die Riesentiere stellen selbst Häuser in den Schatten. Deswegen sollten Sie die Viecher auch weder drinnen halten, noch auf den Schoß nehmen.

AKTIVIER DEN GOTT-MODUS

Gott sein! Wie das ist, wissen PC ACTION-Redakteure seit Menschengedenken, aber für Sie könnte das Gefühl durchaus neu sein. Wie dem auch sei, der Herr hat eine Menge zu tun. Also, packen Sie es an! Wie schon im Vorgänger schweben Sie buchstäblich über der Landschaft und blicken auf Ihre Schäfchen. Als Allmächtiger mischen Sie sich überall ein, denn Ihr Volk macht zwar viel, aber nicht immer das, was Sie gern hätten. Da ist Durchsetzungsvermögen gefragt, schließlich wollen Sie eine blühende glückliche Zivilisation aufbauen oder das Volk knechten. Ihr wichtigstes Werkzeug ist zunächst mal die Hand, das kennen Sie ja sicher schon. In einem Tu-



»Für Spanner: Vögelperspektive.«

»Nur gebückt zu erreichen: die Höhle des Löwen.«

So spielt sich Black & White 2

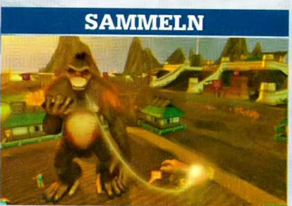
Die große spielerische Freiheit fordert ihren Tribut. Mit Tiererziehung, Kämpfen und dem Aufbau Ihres Reiches haben Sie jede Menge zu tun.

AUFBAUEN



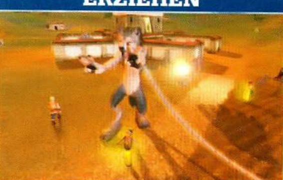
Um den Einflussbereich auszudehnen, bauen Sie Ihr Reich aus. Mit der göttlichen Hand platzieren Sie Gebäude und helfen sogar beim Bau.

SAMMELN



Aufbauen geht nur mit genügend Rohstoffen. Jagen Sie Ihre Untertanen aufs Feld, in Wälder und Minen. Ihre Kreatur faulenzt? Schicken Sie sie gleich hinterher!

ERZIEHEN



Wie sich Ihr Tier entwickelt, liegt ganz an Ihnen. Streicheleinheiten oder eins auf die Schnauze? Beides wirkt – nur eben auf unterschiedliche Art.

EROBERN/ÜBERZEUGEN



Gegnerische Dörfer machen Sie mit brachialer Gewalt einfach platt oder überzeugen sie durch prunkvolle eigene Städte zum freiwilligen Beitritt in Ihr Reich.

UNTERSTÜTZEN



Ihr Viech macht mehr als nur große Haufen. Im Kampf wirkt es Heilzauber für die eigenen Soldaten und ballert den Gegnern etwa glühende Feuerbälle um die Ohren.

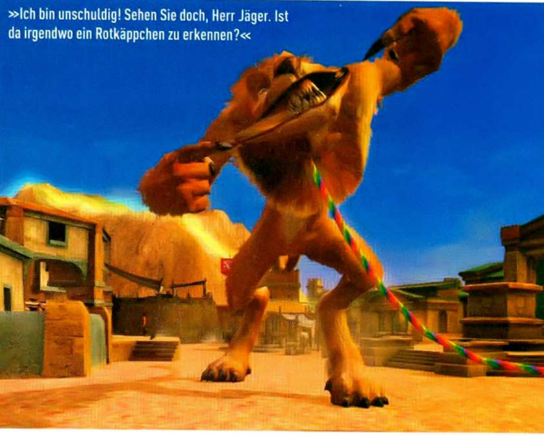
torial machen Sie sich mit der Steuerung vertraut. Diese langwierige Einführung lässt sich nicht abbrechen. Selbst bei einem neuerlichen Spielstart, etwa wenn Sie eine andere Kreatur auswählen möchten, müssen Sie alles erneut über sich ergehen lassen. Spätestens nach dem dritten Anlauf ein Grund für tränenfeuchte Augen.

STEUER-EINSCHÄTZUNG

Um sich anschließend im Spiel zurechtzufinden, benutzen Sie fast ausschließlich die Maus. Damit ziehen und schieben Sie sich über den Boden, klicken Gebäude und Gegenstände an und grabschen nach Personen. Aber bitte punktgenau! Da die Steuerung jedoch nicht ganz exakt, dafür etwas träge reagiert, kann es durchaus passieren, dass Sie nicht den gewünschten Bürger erwischen. Beim Ablegen des Kerls passierte es uns, dass wir den Typen durch die Gegend und damit über den Jordan schleuderten. Schon gibt es neben einem enormen Frusterlebnis auch „böse Punkte". Und Sie entdecken



»Immer öfter gefälscht im Umlauf: Euro-Scheune.«



»Ich bin unschuldig! Sehen Sie doch, Herr Jäger. Ist da irgendwo ein Rotkäppchen zu erkennen?«

Hol's der Fehlerteufel!

Samstag, 3.9., 11.03 Uhr: Eine Testversion von *Black & White 2* erreicht die PC ACTION-Redaktion. Die Kollegen Brehme und Bertits machen sich gleich mit tatkräftiger Unterstützung unserer Zocker-Praktikanten an die Arbeit, denn es bleiben bis zur Artikelabgabe nur wenige Tage Zeit. Nach 24 durchzockten Stunden stellte sich Ernüchterung ein: Die Version war voller Fehler und machte es zu einem Abenteuer, das Spiel weiter zu testen:

- Oft schmierte der Sound im Spiel ab, was dazu führte, dass die Berater keinen Ton mehr von sich gaben. Die Mission war damit zu Ende. Es half weder, einen Spielstand zu laden, noch die Insel neu zu starten.
- Häufige Programmabstürze zerlederten in unregelmäßigen Abständen die Spielstände. Das Laden eines alten Spielstandes führte allerdings an exakt derselben Stelle erneut zum Absturz oder fror den PC sofort ein.
- Ein Programmfehler zerstörte auf zwei Testrechnern die Spielregistrierung. Sogar nach einer Neuinstallation ließ sich *Black & White 2* nicht mehr starten.
- Die Tierart änderte sich plötzlich beim Start einer neuen Insel. So beendeten wir ein Land mit der jungen Kuh, nur um das nächste mit einem voll ausgebildeten Löwen fortzusetzen.
- Häuserbau ohne Straßenanbindung wurde sofort mit „bösen Punkten" geahndet.
- Nach der relativ unblutigen Eroberung eines Dorfes schrieb uns das Programm im Sekundentakt „böse Punkte" zu.
- Feinde liefen durch geschlossene Stadttore.

»Dirk Bach schmort für seine schlechten Witze in der Hölle.«

Da außerdem die Spielgeschwindigkeit in Kämpfen auch auf High-End-Rechnern extrem einbrach und eine neue Version des Spiels nicht rechtzeitig eintraf, war eine genaue Bewertung des Titels nicht möglich. Wir entschieden uns daher für einen Beta-Test. Erst in der nächsten Ausgabe erfahren Sie, wie gut *Black & White 2* wirklich ist. Unschön, aber ehrlich.

BLACK & WHITE 2

PRÜFSTAND

512 MB RAM

		Geforce4 MX	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon X700 Pro	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra

1.024 MB RAM

		Geforce4 MX	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon X700 Pro	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Als virtueller Gott brauchen Sie Geschick und High-End-Hardware. Erst eine 3,5-GHz-CPU, 1.024 MByte RAM und eine schnelle Grafikkarte mit 256 MByte Speicher (Geforce 6800 GT/Radeon X800 Pro) garantieren ruckelfreies Spielvergnügen. DX-7-Karten wie die Geforce4 MX 440 werden nicht unterstützt. Spieler mit einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5200 Ultra müssen zwangsweise auf einige sehenswerte Details verzichten.

PRO & CONTRA

- + Umwerfende Grafik
- + Gewaltige spielerische Freiheit
- + Stimmungsvolle Musik
- + Gelungene deutsche Sprache
- + Wegfindung der Armeen
- + Einfacher Städtebau
- + Selbstständige Kreaturen
- + Spektakuläre Kämpfe
- + Allein das Zuschauen unterhält
- + Neuer Strategie-Part
- − Schwammige Steuerung
- − Hohe Hardware-Anforderungen
- − Tutorial nicht abzubrechen
- − Im fortgeschrittenen Spielverlauf unübersichtlich
- − Momentan noch viele Fehler

verwundert, dass Sie auf der dunklen Seite stehen, obwohl Sie gut sein wollten – blöd.

TIERISCH GUT

Doch auch indirekt nehmen Sie Einfluss auf die Welt. Zu Beginn wählen Sie sich ein Tierchen aus. Sei es ein Affe, eine Kuh, ein Wolf oder ein Löwe. Jetzt wartet die schwere Aufgabe auf Sie, dem Biest beizubringen, wie der Hase läuft. Frisst er Ihnen ständig die Bevölkerung auf, lernt er dadurch, dass Menschenfleisch gut schmeckt. Das kann zwar in Kämpfen gegen Feinde recht nützlich sein, doch verhilft Ihnen dies nicht gerade dazu, Ihr Volk aufblühen zu lassen. Also überlegen Sie sich Ihre Erziehungsmaßnahmen gut. Streicheln Sie dem Vielfraß über die Rübe und ermutigen ihn so, ordentlich weiter die Menschlein zu verspachteln? Oder versetzen Sie ihm eine heftige Watsche und zeigen ihm auf diese Weise: „Du warst böse! Tu das nie wieder!" Sollte ihr Vieh keinem SM-Club angehören, lernt es, was es tun darf und was nicht. Apropos Lernen, im Gegensatz zum Vorgänger bilden Sie Ihr Haustier nun in fünf Bereichen aus: Freier Wille, Kampf, Sammeln, Alleinunterhalter der Bevölkerung und Baumeister. Dadurch wissen sowohl Sie als auch Ihr Schützling genau, was es zu tun hat. Sehr löblich. Während Sie im Vorgänger nie wussten, was Waldi als nächstes tut, haben Sie jetzt einen ungefähren Überblick. So schicken Sie das Vieh zum Beispiel los, um Feinde zu vermöbeln oder Holz zu holen. Sie beobachten, wie es ganze Bäume ausreißt und diese brav zur Stadt bringt. Alles ohne Angst zu haben, dass es sich hinterrücks auf die faule Haut legt oder sich über Ihr Volk hermacht. Achten Sie darauf, das Tier ausgeglichen zu trainieren, sonst haben Sie es am Ende nur mit einer seelenlosen Kampfmaschine zu tun und das wäre in Zeiten des freien Willens doch schade, oder?

GEH IN DEN BAU!

Black & White 2 verspricht einen tief greifenden Strategie-Part. Der zeigt sich zunächst einmal am Aufbau einer Stadt. Sie bestimmen, welcher Ihrer Bürger welche Aufgabe übernehmen soll. Ob Förster,



»Nach dem Gedächtnisverlust hielt sich der Löwe für ein Trampeltier.«

»Handzahm: Manager von Kuh and the Gang.«

Baumeister, Landwirt oder Brüter. Ja, die Kerle pflanzen sich auch fort, was für einen stetigen Strom an neuer Bevölkerung sorgt. Die haben Sie auch bitter nötig. Von sphärischen Klängen untermalt, machen sich die Kerle auch gleich auf, ihr Tagewerk zu verrichten. Sie schauen dabei zu, wie das Dorf zu einer blühenden Metropole wächst und entscheiden anhand einer Liste, welches Gebäude als nächstes zu erbauen ist. Genial einfach, einfach genial. Je beeindruckender Ihre Stadt erscheint, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass andere Dörfer kampflos zu Ihnen überlaufen.

KOMM ZUM SCHLACHTFEST

Währenddessen droht ständig der unheilvolle Schatten Ihres Gegners. Aber Sie haben ja Ihr Riesentier dabei. Tja, so eins hat der Feind auch. Kommt es zur Schlacht, geht es richtig zur Sache, wenn auch größtenteils nur optisch. Gewaltige Armeen rennen, angetrieben von Trommelmusik, die das Blut in Wallung bringt, aufeinander zu. Schicken Sie schnell Ihre Kämpfer los, um dem Gegner Paroli zu bieten. Dazu setzen Sie per Mausklick eine Fahne an die Stelle, wo Ihre Krieger draufhauen sollen. Sie bewegen sich selbstständig dorthin und verkloppen den Feind – oder der macht Sie platt. Da erscheint der Wolf des Gegners. Sein schwarzes Fell ist aufgebläht, während er Feuerbälle auf Ihre Mannen herunterprasseln lässt. Diese spiegeln sich im glitzernden Wasser, das fast zum Planschen einlädt. Optisch lässt *Black & White 2* die Kinnlade nach unten klappen. Doch vor lauter Staunen sollten Sie nicht vergessen, zu zocken. Schon erreicht Ihr Löwe den Ort des Geschehens. Er rast durch das Gras und die Blumenbeete auf den Wolf zu und tritt ihm kräftig in die Weichteile. Ein Kampf der Titanen entbrennt!

HOFFNUNGSVOLL

Eigentlich macht *Black & White 2* einen fantastischen Eindruck. Nicht zuletzt wegen der atemberaubenden Grafik und des motivierenden Aufbausystems. Eigentlich, weil unsere Version Programmfehler (siehe Kasten „Hol's der Fehlerteufel!") offenbarte, die Lionhead noch ausmerzen will. Läuft die Verkaufsversion einwandfrei, steht uns ein sehr viel besserer Nachfolger von *Black & White* ins Haus – nicht zuletzt aufgrund des ausgebauten Strategie-Parts.

ANDREAS BERTITS/MARC BREHME

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Würde ich die Frustmomente beschreiben, die ich mit der fehlerbehafteten Version von *Black & White 2* hatte, würden Sie hier nur Schimpfwörter lesen. Doch das hat das Spiel wirklich nicht verdient. Es macht nämlich verdammt Laune, Tier und Städte aufzupäppeln oder nur staunend zuzusehen, wie sich alles entwickelt – wenn's funktioniert. An der ungenauen Steuerung und der Übersicht gilt es noch zu feilen. Aber ich bin mir sicher, dass eine fehlerfreie Version für wochenlangen Spielspaß sorgt.

FAZIT

MARC BREHME

Schwarz und Weiß. Was klingt wie das aktuelle Album von Christiane Stürmer, hat mich bereits beim Vorgänger fasziniert. Auch beim zweiten Teil saßen mir Engelchen und Teufelchen auf der Schulter. Ich war hin- und hergerissen zwischen Aha-Effekten angesichts der selbstständigen Kreaturen und Beissattacken auf die Tischkante aufgrund der Fehler unserer Testversion. Am Ende siegte das Gute und so warte ich hoffnungsvoll auf die Verkaufsversion, in der ich wieder mal den Affen spiele.

Spielst du schon oder nervst du noch?



Wie im Vorgänger liegen Ihnen die Bewohner in *Black & White 2* ständig mit ihren Bedürfnissen in den Ohren. Allerdings nicht mehr ganz so penetrant. Zwar nölen die Kerle immer noch herum, um jedoch einen genauen Überblick über deren Notwendigkeiten zu erhalten, öffnen Sie ständig die entsprechende Liste im Dorfzentrum. In brenzligen Situationen kommen Sie dabei ganz schön ins Schwitzen.

BLACK & WHITE 2

MINDESTENS: 1,4 GHz, 512 MByte RAM, 3,5 GByte HD, Win2000/XP

SINNVOLL: 3,5 GHz, 1 GByte RAM, Grafikkarte mit 256 MByte

GENRE:	Aufbau-Strategie
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Lionhead Studios
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.lionhead.com/bw2
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	7. Oktober 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sie dürfen nur mit Ihrem Haustier spielen, aber das ist doch auch toll. **PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –

Aufbau-Simulations-Mix mit großem Potenzial.

TENDENZ






- 68 Missionen
- 3 Kampagnen
- Kämpfe bei Tag und Nacht
- Zerstörbare Gebäude

>>„Einarmiger Bandit: Otto W." „Nee, der zündet nicht." „Wieso? Zündet doch gut im Hintergrund."<<

Der Zwerg ruft!

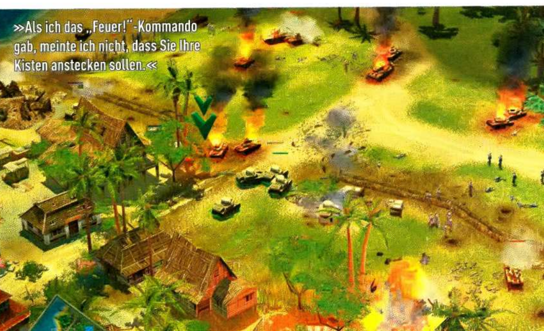
BLITZKRIEG 2 will dem großen Genrebruder Codename: Panzers – Phase 2 Konkurrenz machen und buhlt mit einem Berg an historischen Fakten um Ihre Aufmerksamkeit. Sind Sie fit für diesen Schritt?

Haben wir immer noch Krieg?", fragt der einfältige deutsche Soldat, während um ihn herum die Hölle tobt. „Idiot!", möchten Sie ihm am liebsten ins Gesicht schreien. Doch schon tauchen die Alliierten aus der Dunkelheit auf. „Liegen unter Feuer!", brüllt einer Ihrer Männer. Es knattern die Maschinengewehre und Sirenen heulen los. „Wir sind verloren!" – „Feuer!" – „Es hat mich erwischt!" Ein Crescendo an Schreien ist durch die Schüsse der Waffen und die dröhnenden Explosionen zu vernehmen. Ja, wir haben noch immer Krieg. Und zwar *Blitzkrieg 2*!

KOMM IN DIE DRITTE DIMENSION

Der russische Entwickler Nival Interactive hat mit seinem neuesten Strategietitel den Sprung in die dritte Dimension geschafft, auch wenn das auf den ersten Blick nicht wirklich so aussieht. Doch dieses Mal rotieren, neigen und zoomen Sie die Kamera, um den virtuellen Zweiten Weltkrieg aus jedem Blickwinkel zu bestaunen. Allerdings nützt der Zoom nicht wirklich viel, da Sie nur geringfügig näher ans Spielgeschehen herankommen. Gewaltige Explosionen wirbeln Dreck auf und lassen die zahlreichen Gebäude wie Kartenhäuser zusammen-


>>Und wir dachten immer Pfeilchen sind blau. Dabei gibt es auch grüne.<<


>>Als ich das „Feuer!"-Kommando gab, meinte ich nicht, dass Sie Ihre Kisten anstecken sollen.<<

So spielt sich Blitzkrieg 2

Um im virtuellen Zweiten Weltkrieg so lange wie möglich zu überleben, sollten Sie überlegt vorgehen und das neue Nachschubsystem nutzen. Denn *Blitzkrieg 2* ist kein Zuckerschlecken. Also, auf in die Schlacht!



Mission wählen

Um Ihren persönlichen Kriegsverlauf zu planen, entscheiden Sie sich anhand einer Karte, welchen historischen Einsatz Sie wann angehen. Bei einigen Aufträgen ist die Vorbedingung aber, bereits andere erledigt zu haben. Auf der Karte erkennen Sie auch den Vormarsch Ihrer sowie der feindlichen Truppen.



Ballern

Es gilt, die Feinde auf den Karten auszulöschen! Warten Sie zu lange mit Ihrem Angriff, überrollen die Gegner kurzerhand Sie. Also, legen Sie sich beizeiten eine gute Taktik zurecht, um schnell und effektiv zu attackieren. Manchmal ist es auch clever, die Dunkelheit der Nacht auszunutzen ...



Befördern

Um die Effektivität und Kampfkraft Ihrer Leute zu steigern, setzen Sie denen einfach einen Kommandanten vor die Nase. Allerdings nur, wenn Sie in den Gefechten genug Erfahrungspunkte gesammelt haben. Dadurch steigert sich die Durchschlagskraft der Soldaten und sie überleben auch länger.



Niederbomben

Oft hilft nur ein gut platzierter Bomberangriff, um den Feinden den Garaus zu machen. Die spektakulären Explosionen lassen keinen Stein mehr auf dem anderen, was selbst verschanzten Soldaten sauer aufstößt. Setzen Sie diese Spezialattacken aber sparsam ein, die sind nämlich begrenzt.



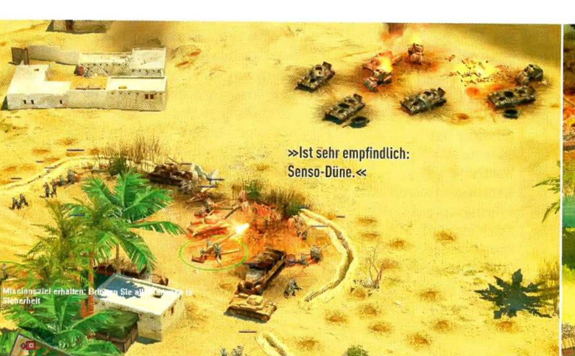
fallen. Im Wind wiegende Bäume knicken wie trockene Strohhalme um, wenn die Panzer sich ihren Weg zum Schlachtfeld bahnen. Im glitzernden Wasser rauschen die Wellen dahin. Rauch steigt auf. Blitze lassen Feuerteufel Freudentänze aufführen. Optisch macht *Blitzkrieg 2* einen netten Eindruck, wären da nicht die stellenweise peinlichen Animationen. Soldaten staksen durch die Gegend, als hätten sie die Hosen voll und abstürzende Flugzeuge verschwinden einfach. Untermalt von einem Soundtrack, den Sie schon nach wenigen Minuten dankend abschalten, entsteht so eine eher fragwürdige Atmosphäre. Das Synthesizer-Gedudel, das vor fünf Jahren vielleicht noch nett geklungen hätte, verleitet eher zu einem Schreikrampf, als dass es für Spannung sorgt.

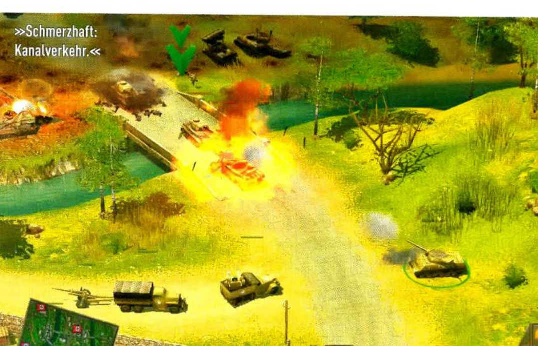
HISTORISCH KORREKT

Blitzkrieg 2 rühmt sich seines überragenden Realismus. Die fast 70 Missionen der drei Kampagnen lehnen sich an historische Fakten an. Schwarz-Weiß-Filmschnipsel versorgen Sie an Schlüsselstellen dokumentarisch mit Informationen über den Kriegsverlauf. Trotzdem springt der Funke nicht hunderprozentig über. Bei dem Versuch, eine Wäscheleine zu zerstören, benötigte etwa ein Tiger-Panzer drei Schüsse. Dieselbe Anzahl brauchte er auch, um einen gegnerischen Tank in eine rauchende Blechdose zu verwandeln. Das wiederum ist realistisch. So wie die unterschiedlichen Munitions-Kaliber und deren Eigenschaften. Die Größenverhältnisse zwischen den Einheiten passen nicht immer. Ein Zerstörer mutet so winzig an, als hätten auf dem Schiff nur fünf Personen Platz.

MISSIONARSARBEIT

„Holen Sie den gekaperten Panzer zurück!" – „Halten Sie die Stellung!" – „Kämpfen Sie sich zur Brücke durch!" Die Aufträge in *Blitzkrieg 2* sind eine solide Herausforderung für jeden Taktiker. Wenn Fußsoldaten und Panzer aufeinander treffen und Bomber Luftschläge durchführen, wackelt buchstäblich das gesamte Bild. Solche Massenschlachten sind keine Seltenheit. Doch es geht auch ruhiger zu. In einigen Einsätzen schleichen Sie sich mit einer Hand voll Soldaten durch nächtliche Dörfer, um Kommunikationsanlagen zu sabotieren oder Gefangene zu befreien. Verlaufen können Sie sich dank der mitdrehenden Minikarte nicht. Da kommt Freude auf. Die Fangemeinde spalten dürfte die für die Serie neue Nachschubfunktion. Pro Mission dürfen Sie eine bestimmte Zahl Reserve-Einheiten anfordern. Dies geschieht anhand einer Liste und kann Ihnen in brenzligen Situationen die Haut retten, da sich die Neuankömmlinge automatisch zum von Ihnen festgelegten Punkt begeben. Nicht zuletzt dadurch kommt auch im innovationslosen Mehrspieler-Deathmatch-Modus (zehn Karten) Laune auf. Außerdem entfallen durch den Nachschub die früher üblichen Speichern-Laden-Orgien, weil *Blitzkrieg 2* nun schon mal kleinere taktische Fehler verzeiht.


»Ist sehr empfindlich: Senso-Düne.«


»Schmerzhaft: Kanalverkehr.«



512 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce 4 MX 440	Geforce FX 5200 ULTRA	Geforce 4 Ti 4200	Geforce 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 Pro	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	orange	rot	rot	rot	rot	rot	orange	orange	orange
	1.024x768x32	orange	rot	rot	rot	rot	rot	orange	orange	orange
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	hellorange	orange	hellorange	hellorange	hellorange	hellorange	hellorange	hellorange	hellorange
	1.024x768x32	hellorange	rot	orange	orange	orange	orange	hellorange	hellorange	hellorange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	gelb	hellorange	hellorange	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	gelb	orange	hellorange	hellorange	hellorange	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	hellgrün	hellorange	gelb	gelb	gelb	hellgrün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	hellgrün	hellorange	gelb	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	grün	hellorange	gelb	gelb	gelb	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	grün	hellorange	gelb	gelb	gelb	gelb	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

1.500 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra	2.500 MHz 512 MB RAM, Radeon 9800 Pro	3.000 MHz 1.024 MB RAM, Radeon X800 Pro

1.024 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce 4 MX 440	Geforce FX 5200 ULTRA	Geforce 4 Ti 4200	Geforce 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 Pro	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	orange	rot	rot	rot	rot	rot	orange	orange	orange
	1.024x768x32	orange	rot	rot	rot	rot	rot	orange	orange	orange
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	hellorange	orange	hellorange	hellorange	hellorange	hellorange	hellorange	hellorange	hellorange
	1.024x768x32	hellorange	rot	orange	orange	orange	orange	hellorange	hellorange	hellorange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	gelb	hellorange	hellorange	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	gelb	orange	hellorange	hellorange	hellorange	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	hellgrün	hellorange	gelb	gelb	gelb	hellgrün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	hellgrün	hellorange	gelb	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	grün	hellorange	gelb	gelb	gelb	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	grün	hellorange	gelb	gelb	gelb	gelb	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

LEISTUNGSMERKMALE

Die neue 3D-Optik hat die Hardware-Anforderungen beim *Blitzkrieg*-Nachfolger deutlich nach oben geschraubt. Für alle Details bei einer Auflösung von 1.024x768 sind eine 3.000-MHz-CPU, 1.024 MByte RAM sowie mindestens eine Radeon X800 Pro/Geforce 6600 GT fällig. Mit einer Geforce 4 MX 440 ist der Titel ebenfalls gut spielbar, allerdings sind weder detaillierte Texturen noch Schatten dargestellt.

PRO & CONTRA

- \+ Umfang
- \+ Historische Missionen
- \+ Beförderungssystem
- \+ Viele Einheiten
- \+ Tag- und Nachteinsätze
- \+ Nützliches Nachschubsystem
- \+ Rotierende Karte
- \+ Große Massenschlachten
- \+ Wettersystem
- − Taktisch wenig anspruchsvoll
- − Teilweise noch grobe Fehler
- − Keine Geschichte
- − Unausgeglichener Schwierigkeitsgrad
- − Schlechte Musik
- − Demotivierender Spielverlauf

AUFSTIEGSCHANCEN

Wie PC ACTION-Redakteure wünschen sich auch die Soldaten im Spiel eine Beförderung. Je nachdem, wie gut Sie eine Mission abgeschlossen haben, erhalten Sie Erfahrungspunkte. Dies führt dazu, dass Sie einer oder mehreren Armeen Befehlshaber zuteilen. Dadurch kämpft diese Einheit effektiver. Auch Ihre Soldaten verbessern sich mit der Zeit und erlernen neue Fähigkeiten wie etwa Tarnung. So lassen Sie sich anders einsetzen und bieten alternative Lösungsmöglichkeiten für Aufträge. Gut!

GESCHICHTE IST GESCHICHTE

Wenn Sie nach einer durchgehenden Geschichte mit Helden suchen, enttäuscht *Blitzkrieg 2*. Lediglich die Historie führt Sie durch das Spiel. Aufseiten der Deutschen etwa wissen Sie von vornherein, dass Sie verlieren, da Sie den Verlauf des Krieges nicht beeinflussen können. Dadurch geht unzweifelhaft etwas an Motivation flöten. Außerdem können Sie noch so gut sein und noch so viele Feinde zu ihren Ahnen schicken – als Amerikaner beispielsweise erhalten Sie trotzdem nach einigen Aufgaben in einer Zwischensequenz die Meldung, dass Sie auf den Philippinen die Waffen niedergelegt haben. Wozu also die ganze Anstrengung? Klar, die gelungenen Einsätze machen vieles wett, aber nicht alles. Hardcore-Strategen dürfte dieser Kritikpunkt dennoch kaum stören.

ABGEGRABEN

„Dort vorn! Ein Schützengraben!" Langsam pirschen sich Ihre Kämpfer heran. Einige wählen Granaten aus, um die Feinde kurzerhand auszuschalten. Diese lassen sofort von den Schützen ab und kümmern sich stattdessen um die Typen mit den explosiven Eiern. Egal, dann ziehen Sie eben noch einen Panzer hinzu. Dessen MG räumt mächtig unter den virtuellen Feinden in der Senke auf. So weit, so gut. Doch was ist das? Die wenigen überlebenden Gegner springen wie von der Biene Maja gestochen im Schützengraben herum – es ist absolut unmöglich, sie zu treffen. Das „Beste": die Jungs sind bei dem ganzen

»Und wieder explodieren die Benzinpreise.«

Gehampel noch in der Lage, punktgenau wie Wilhelm Tell zu schießen und dezimieren Ihre gesamte Panzerbrigade. Aua! Dieser Fall trat auf einigen Rechnern in manchen Missionen auf, die dadurch extrem schwierig bis fast unlösbar wurden. Hersteller CDV ist dem Problem auf der Spur und will schleunigst per Patch für Abhilfe sorgen.

SCHWERSTARBEIT

Für abgekaute Fingernägel sorgt der knackige Schwierigkeitsgrad, der Ihnen – selbst im normalen von vier Modi – wie Hans Eichel alles abverlangt. Einige Missionen zocken Sie zig Mal, um endlich weiterzukommen, während Sie für andere nur wenige Minuten zum Sieg brauchen. Trotzdem finden Strategen mit *Blitzkrieg 2* nicht zuletzt wegen des großen Umfangs Futter für viele Wochen. Dank mitgeliefertem Editor kreieren Sie zusätzlich eigene Missionen. Wichtiger Hinweis für Fans: *Blitzkrieg 2* setzt in den Nebenmissionen mehr auf Action, in den Hauptmissionen kommen Sie ohne Taktik allerdings nicht weit. Der Titel wird dadurch etwas einsteigerfreundlicher als seine Vorgänger, Tüftler könnten aber meckern. ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS



Fans des Vorgängers schauen sich nach den ersten Missionen in *Blitzkrieg 2* verwundert um. Durch die neue Nachschubfunktion verzeiht das Programm nun kleinere Fehler. Nicht jeder Verlust eines Fahrzeugs führt gleich dazu, neu zu beginnen. Andererseits geht dadurch ein wenig die taktische Tiefe des Vorgängers flöten. Einsteiger dagegen freuen sich. Gut, grafisch hätte man inzwischen mehr erwarten dürfen, aber bei einem Strategietitel zählen verstärkt innere Werte.

FAZIT

MARC BREHME



Ach Bertits, warum bin ich immer nach Ihnen mit meinem Kommentar dran? Sie nehmen mir nicht nur das Schnitzel, sondern auch die Worte aus dem Mund. Einerseits beeindruckte mich der Realismus, anderseits verwunderte er mich auch. Mit einem gezielten Treffer einer Panzerfaust einen Tank schrotten? Ja, geht! Eine Wäscheleine hält aber sagenhaften drei Geschossen aus einem Panzerrohr stand? Merkwürdig. Da drückt man bei den vielen Missionen aber ein Auge zu.

Gib vollen Nachschub!



In brenzligen Situationen hätte jeder General gern noch ein Ass im Ärmel. *Blitzkrieg 2* lässt Sie in bestimmten Abständen Nachschub ordern, der sich direkt zur markierten Stelle begibt. Bomberangriffe verwüsten dabei ganze Landstriche, benötigen für einen erneuten Einsatz aber mehr Zeit als beispielsweise Verstärkung in Form von schnödem Fußvolk. Um frische Kräfte anzufordern, klicken Sie einfach das Telefonhörer-Symbol auf der Benutzeroberfläche an. Dann wählen Sie aus der Liste die gewünschte Einheit – und schon ist sie vor Ort.

BLITZKRIEG 2

MINDESTENS: 1 GHz, 320 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Win98, DVD-Laufwerk
SINNVOLL: 3 GHz, 1 GByte RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Nival Interactive
VERTRIEB:	CDV
INTERNET:	www.blitzkrieg2.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	28. September 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch; 1 Spieler pro DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	74%
SOUND	64%
MEHRSPIELER	73%

EINZELSPIELER

76%

GUT – Standard-Weltkriegs-Strategiespiel mit netten Missionen.

Schleuder-Traum

PC ACTION GOLD

- 90 Original-Autos + Bonus-Karren aus den 60er- und 70er-Jahren
- Von den Entwicklern von *GTR*
- 11 lizenzierte Kurse
- Unerreichter Realitätsgrad
- Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Piloten gleichzeitig
- Tuning der Fahrzeuge möglich
- 5 Schwierigkeitsgrade



»PC ACTION: Redaktionsparkplatz.«

Sie haben eine gut geteerte Lunge und jede Menge Sprit im Blut? Dann empfehlen wir Ihnen eine Entziehungskur – oder GT LEGENDS.

Es kündigte sich ja bereits an: *GT Legends* hat sich zu dem Juwel gemausert, von dem Rennspielfans träumen. Mit *GTR* feierte das junge Entwicklerteam von Simbin bereits ein viel versprechendes Debüt, doch mit *GT Legends* schießen die Jungs den Vogel ab. Kein Wunder, dass sich von Beginn an große Verleger wie Electronic Arts und Atari um die talentierten Schweden gerissen haben. Man kann dem Team also nur gratulieren. Der scheinbar nimmermüde Haufen bot schon bei *GTR* eine Kundenbetreuung, die schlichtweg beispielhaft ist. Mit gleich zwei kostenlosen Download-Add-ons zeigte die Spieleschmiede, wie wichtig ihnen die Käufer sind. Laut 10tacles PR-Leuten soll das bei *GT Legends* nicht anders sein. Wäre prima.

ECHT? GUT!

Obwohl sich bei *GT Legends* alles ausschließlich um Autos aus den 60er- und 70er-Jahren dreht, bekommt der Rennspielfan alles, was sein Herz begehrt. Allein die Präsentation und das Design sind so gelungen, dass einem fast die Worte fehlen. Insgesamt gibt



»Haben manche jedes Wochenende: Schlitterwochen.«

»Hat hier nichts verloren: Streifenwagen.«

So spielt sich GT Legends

Seit *GTR* steht Simbin sowohl für Qualität als auch für beinharten Realismus. Hier die Eckpfeiler einer typischen *GT Legends*-Karriere.

TESTEN



Im Qualifying haben Sie die Möglichkeit, Schwächen bei der Wageneinstellung aufzudecken.

WERKELN

Mängel können Sie in einem detaillierten und dennoch übersichtlichen Tuningmenü ausmerzen.

FAHREN

Mit der überholten Karre sind Sie fit für das Rennen. Zeigen Sie der Konkurrenz, dass Sie das beste Auto und den besten Piloten haben.

SIEGEN



Wer alles richtig macht, findet sich auf dem Treppchen wieder. Von der Prämie kaufen Sie sich neue Karren und starten in höheren Ligen.

es 90 kultige Spritfresser, die samt und sonders durch authentische Motorengeräusche und – dank Lizenz – original nachgebildete Karosserien auffallen. Für besondere Leistungen erhält der ausdauernde Zocker Bonus-Wagen wie ausgefallene Mercedes oder Ferrari-Modelle. Um angehende *GT*-Meister langsam heranzuführen, starten Einzelspieler ihre Karriere mit PS-schwachen und leicht zu beherrschenden Kisten wie Austin Mini oder Ford Cortina. Bei den ersten Meisterschaften bekommen Sie Einblicke über Trainingsläufe, Qualifying und den knallharten Rennalltag. Außerdem gibt es bei den lahmen Teilen wenig Spielraum für Tuning-Einlagen, dennoch erlernen Sie hier bereits die Grundkenntnisse der Motorenbastelei. Mit fortschreitender Spieldauer schleicht sich der Durchblick ganz nebenbei ein. Einsteigerfreundlich.

KONKURRENZ-VERWALTER

Selten war Rennatmosphäre so knisternd spürbar wie bei *GT Legends*. Das liegt an vielen Details, die in der Summe für ein faszinierendes Spielgefühl sorgen. So haben Sie vor einem Wettkampf die Möglichkeit, Ihren Wagen im Qualifying zu testen. Meist haben Sie hier circa eine Stunde Zeit, um Ihr Auto auf Vordermann zu bringen und einen guten Startplatz einzuheimsen. Dabei ist die Garage Dreh- und Angelpunkt. Dort gibt es eine Statistik, die anzeigt, wie die Teilnehmer sich so machen und wie die aktuelle Platzierung aussieht. Zusätzlich haben Sie einen kleinen Monitor, mit dem Sie die Konkurrenten auf der Strecke beobachten und ihre Leistung vergleichen können. Es



»Wie nennt man Fans von Dieter Bohlen? Bohliden.«



»Herr Ossi sucht das Glück ab heute woanders.«



GT LEGENDS

VERGLEICH

GT LEGENDS	GTR FIA GT RACING	DTM RACE DRIVER 2
PREIS/LEISTUNG		
89%	88%	85%
90 Autos, elf Strecken und jede Menge Details. Viel Spiel für das Geld.	70 Wagen, zehn Strecken und detaillierter Tuningbereich. Klasse!	38 PS-Schleudern, 56 Kurse und ein packender Story-Modus. Jawohl!
GRAFIK		
85%	82%	83%
Feine Karren, aber etwas lahme Streckenumgebungen.	Langweilige Streckenumgebungen, dafür schöne Boliden.	Gute Wettereffekte und hübsche Wagen. Trotz des Alters noch sehr gut.
MEHRSPIELER		
87%	88%	82%
16 Spieler freuen sich über Rennwochenenden und Ligen. Sauber!	24 Spieler im Netz und unglaubliche 56 im LAN. Haben Sie viele Freunde?	Zwölf Rennfanatiker im LAN und Netz. Jede Menge Spielmodi.
SPIELSPASS		
89%	88%	85%
Süchtigmacher mit Langzeitmotivation und vielen Herausforderungen.	Ultrareales Vergnügen mit kompromissloser KI. Kein Spiel für Anfänger!	Die fesselnde Hintergrundgeschichte beschert viel Freude.
80% / 20%	75% / 25%	90% / 10%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Fahren, ROT=Tunen



PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKERWEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce4 MX 440	Geforce FX 5200 Ultra	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 Pro	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot
	1.024x768x32	rot	rot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	orange	orangerot	gelb	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	orangerot	rot	gelb	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	orange	orangerot	gelb	gelb	gelb	olivgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün
	1.024x768x32	orange	orangerot	gelb	gelb	gelb	olivgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	orange	orangerot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	orange	orangerot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

1.500 MHz 256 MByte RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.500 MHz 512 MByte RAM, Geforce FX 5900 XT | 3.000 MHz 1.024 MByte RAM, Radeon 9800 XT

1.048 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce4 MX 440	Geforce FX 5200 Ultra	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 Pro	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot
	1.024x768x32	rot	rot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	orange	orangerot	gelb	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	orangerot	rot	gelb	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	orange	orangerot	gelb	gelb	gelb	olivgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün
	1.024x768x32	orange	orangerot	gelb	gelb	gelb	olivgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	orange	orangerot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	orange	orangerot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

LEISTUNGSMERKMALE

Damit Sie die nostalgischen Karossen mit allen Details über die Rennpiste scheuchen können, benötigen sie mindesten eine drei GHz-CPU, eine Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT sowie 1.024 MByte RAM – erst dann sind die Ladezeiten erträglich. Mit einer Geforce4 Ti-4200 ist *GT Legends* ebenfalls gut spielbar. Dazu wählen Sie im allgemeinen Konfigurationsmenü unter „Shader Level" „DirectX 8".

PRO & CONTRA

- \+ Schöne Autos
- \+ Lizenzen
- \+ Originalstrecken
- \+ Authentische Motorengeräusche
- \+ Großer Spielumfang
- \+ Sehr realistisch
- \+ Exzellente KI
- \+ Spannende Rennen
- \+ Langzeitmotivation
- \+ Super Qualifying
- \+ Taktische Möglichkeiten
- \+ Viele Tuningmöglichkeiten
- \+ Etliche Bonus-Autos
- − Schwerfälliges Schadensmodell
- − Ab und zu frustrierende Erlebnisse

gibt sogar die Möglichkeiten, Zwischenzeiten der einzelnen Streckenabschnitte zu vergleichen und die Einstellungen entsprechend anzupassen. Ganz Schlaue schalten zwischen den Mitstreitern hin und her und warten, bis die meisten an der Box sind. Wer nun auf die Piste donnert, hat keine Probleme mit lahmen Vordermännern, die einem die Trainingszeit vermiesen. Dieser Punkt macht vor allem Online-Partien zu einem echten Pokerspiel, bei dem sich Teilnehmer mit hinterhältigen Taktiken aufs Glatteis führen und Sekunden vor Schluss eine tadellose Runde hinlegen. Echter Rennalltag eben.

VORSICHT, SUCHTGEFAHR!

Es dauert eine Weile, bis man die Autos unter Kontrolle hat. Wer den Dreh aber raus hat, flutscht in einen regelrechten Fahrfilm und gibt Lenkrad beziehungsweise Joypad nicht mehr aus der Hand. Trotz Verbesserungen raten wir von der Tastatursteuerung ab, da sie nicht dieses herrliche Gefühl der vollen Kontrolle vermittelt. Das Gute: Die Sucht nimmt von Stunde zu Stunde weiter zu. Seien Sie allerdings gewarnt: Wegen des hohen Realitätsgrads kommt es auch zu frustrierenden Erlebnissen. So passierte es einem der begeisterten Tester, dass er im vorletzten Meisterschaftslauf auf Platz drei lag und immer noch die Hoffnung auf den Gesamtsieg hegte. Doch in Runde 17 hatte der computergesteuerte Hintermann seinen Wagen nicht mehr im Griff und bretterte ungebremst in die Redakteurs-Schüssel. Ergebnis: PC ACTION-Schreibdrohne fliegt aus dem Rennen und der KI-Fuzzi bekommt eine Stopp&Go-Strafe. In solchen Momenten wünscht man Simbin zum Henker ... Aber mal ehrlich: Machen solche Situationen nicht einen Teil der Faszination des Motorsports aus? Wir denken schon.

LASS ES KRACHEN

Bei all den ganzen Lobeshymnen: *GT Legends* hat ein paar Schönheitsfehler. So kommt es vor, dass Sie mit an Schallgeschwindigkeit grenzendem Tempo ins Buschwerk donnern und Ihr Wagen dennoch nahezu tiptop dasteht.

»Keine gute Tarnung: Agent Orange.«

»Reise zum Mittelpunkt der Erde: Start.«

»Einen Steuer-Tipp unter Rennpiloten heißt Lenk-Rat.«

Gut, mit der Zeit gibt es ein paar Beulchen hier und ein paar Kratzer da, aber so richtig zusammenranzen lassen sich die Dinger eben nicht. Das mag daran liegen, dass Boliden früher größtenteils aus Stahl bestanden, doch ein richtiger Horror-Crash macht auch aus einem Metall-Monster Kleinholz. Bei der Gestaltung jenseits der Strecke, insbesondere bei den Zuschauer im Pappaufsteller-Format, hätte man auch noch ein wenig mehr Leben ins Spiel bringen können. Nun ja, wir wollen hier aber wirklich nicht mit der Goldwaage anrücken.

HÖR ROHR

Im Sachen Sound lässt sich *GT Legends* nicht die Butter vom Brot nehmen. Deftige Motorengeräusche und Karosserieknarren vermitteln das Gefühl, tatsächlich mitten im Geschehen zu sein. Das liegt daran, das Simbin keine Kosten und Mühen gescheut hat und jedes Auto aufgenommen und vertont hat. Das macht sich besonders beim Start bemerkbar. Wenn das Feld die Zündung betätigt, brauen sich die Geräusche der einzelnen Wagen zu einem gewaltigen Donner zusammen, der den Boden erschüttern lässt. Wenn Sie ein paar Kumpels in der Hinterhand haben, freuen Sie sich über Mehrspieler-Partien, bei denen Sie zum Beispiel ein ganzes Wochenende samt Training und Qualifying absolvieren. Ganz Harte spielen eine gesamte Saison mit einem maximal 16 Spieler umfassenden Feld. Super!

RALPH WOLLNER

GT LEGENDS

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Simbin
	VERTRIEB:	Atari/10tacle
	INTERNET:	www.gt-legends.com
SINNVOLL: 2 GHZ, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	6. Oktober 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einzelrennen, Rennwochenenden, Ligen; 1 Sp./DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-16 Spieler
INTERNET: 2-16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	89%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	85%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER 89%

SEHR GUT – Langzeitmotivierendes Simulationsvergnügen mit tollem Flair.

Traum und Wirklichkeit

***GT Legends* spielt sich nicht nur realistisch, es sieht auch so aus. Sogar Rennfahrer zeigen sich von der Qualität beeindruckt.**



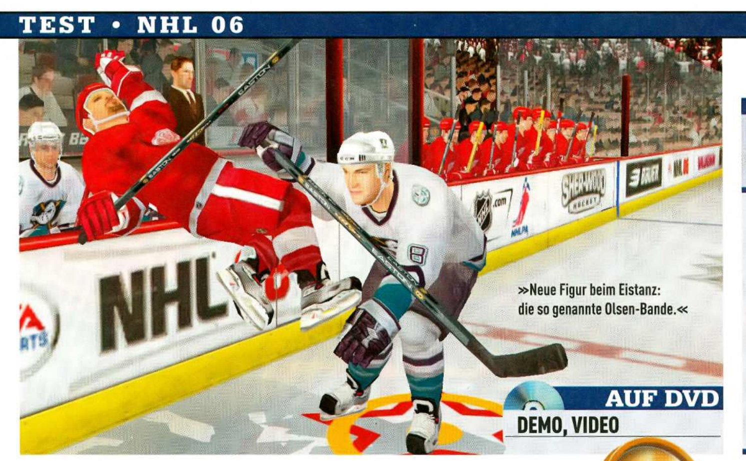
Mussten Sie auch zweimal hingucken, bevor Sie das echte Bild erkennen konnten? Um Ihnen die unglaubliche Ähnlichkeit zu den original Vorbildern zu zeigen, stellen wir ein Bild aus dem Spiel und aus der Realität gegenüber. Dabei sind die Bilder nicht geschönt worden. Zur umwerfenden Optik von über 90 Wagen kommt der authentische Motorensound, elf anhand von Sattelitenbildern nachgebaute Strecken und die Original-Lizenzen der FIA GTC-TC. Das volle Oldtimer-Brett!

FAZIT – RALPH WOLLNER

Ganz ehrlich: *GT Legends* haut mich um. Ich habe mein einziges freies Wochenende des Monats benutzt, um mit Oldtimern durch die Gegend zu bügeln. Obwohl draußen bestes Wetter war und meine Verlobte (*Anmerkung Textred.: Alter, wie cool bist du denn? Verlobt!*) mal keine Migräne hatte! Bereuen tue ich es nicht. Gemeinsam mit dem mehr an Actionspieler adressierten *Juiced* ist *GT Legends* mein Lieblings-Rennspiel. Wenn Simbin auch für *GT Legends* kostenlose Add-ons auf den Markt bringt, mache ich Luftsprünge! Kaufen!

FAZIT – AHMET ISCITÜRK

Obwohl ich privat noch besser einen fahren lassen kann, bin ich von *GT Legends* schwer begeistert. Da ich keinen Lappen habe, kann ich zwar nicht beurteilen, ob sich die alten Mühlen wirklich so real steuern lassen, wie es Hirnliliputaner Wollner behauptet, aber eines kann ich sicher sagen: *GT Legends* macht ungeheuer viel Spaß. Also: Warum zögern? *GT Legends* ist ein mehr als fairer Deal. Mehr Spiel kann man für Geld kaum verlangen. Vielleicht übe ich mit *GT Legends* ein wenig und mache doch noch meinen Schein.



»Neue Figur beim Eistanz: die so genannte Olsen-Bande.«

FAZIT

HARALD FRÄNKEL

Die Torhüter im neuen *NHL*-Teil verhalten sich wie Schlampen – sie legen sich zu häufig und viel zu schnell hin. Im nächsten Moment halten sie dann unhaltbare Schüsse. Ominös. Und eins muss auch noch raus: Diese konsolentypische Menübedienung geht mir auf den Sack! Aber natürlich jammere ich auf höchstem Niveau, weil ich dieses Spiel so liebe. *06* ist deutlich besser als sein Vorgänger. Sehr gut gemacht, EA!

Alles gecheckt?

PC ACTION GOLD

Haben die Entwickler kapiert, warum viele Eishockeyfans wegen NHL 2005 maulten? Wird mit NHL 06 endlich alles gut? Nein, nicht alles. Aber mehr Spaß macht's allemal!

Als FKK-Fans kommen wir gleich zu den nackten Zahlen und Tatsachen: Der neueste Spross der Serie bietet 30 NHL-, 14 DEL-, 21 National-, vier All-Star-, 13 finnische SM-liiga- und zwölf schwedische Eliteserien-Mannschaften. Außerdem hat sich der Schweizer Meister HC Davos ins Spiel verirrt. Mit diesen Teams bestreiten Sie Freundschaftsspiele, eine NHL-Saison, eine WM oder eine Liga-Spielzeit mit den europäischen Clubs. Ferner gibt's den Gaudi-Modus „Free for all" und das Herzstück, den Dynasty-Modus. Bei dieser über Jahre angelegten Karriere können Sie erstmals eine der nordamerikanischen Mannschaften durch finnische, schwedische, deutsche und sogar selbst erstellte Teams ersetzen. Wie gewohnt bestreiten Sie dann nicht nur die Liga-Partien, sondern kümmern sich als Trainer und Manager in Personalunion um Taktik, Aufstellung, Finanzen, Spielerverpflichtungen und sonstige Vereinsangelegenheiten und -einrichtungen.

DAS IST JA GANZ WAS NEUES:

Bei *NHL 06* dürfen Sie mit einem Editor wieder eigene Sportler erstellen. Und es ist möglich, in simulierte Partien einzugreifen. Geschieht dies bei einem Rückstand und möglichst spät, winken höhere Bonusprämien, falls Sie das Ruder herumreißen. Am meisten hat sich spielerisch getan. Der rechte Gamepad-Stick bringt Star-Spieler dazu, Trickschüsse auszuführen. Bei längeren Sprints legen sich die Cracks den Puck vor, was realistischerweise die Gefahr birgt, dass ein Gegner die Scheibe mopst. Die übertriebene Checkerei aus *NHL 2005* ist passé. Beim neuen Jahrgang geht es fast zu mädchenhaft zur Sache und das Stellungsspiel steht klar im Vordergrund. Dadurch kommt es oft zu packenden Offensivszenen. Vollblut-Zocker mögen kritisieren, dass deshalb zu viele Tore fallen. Stimmt schon, auch dieses Jahr zeigen sich kleine Macken. Seien es übermenschlich reagierende gegnerische KI-Stürmer, die Abpraller schon mal volley und durch die Luft fliegend (!) einnetzen, das mäßige Defensivverhalten der eigenen Mitstreiter, Torhüter, die beim Herauslaufen unentschlossen handeln oder die alles andere als authentischen DEL-Trikots. Spaß macht *NHL 06* trotzdem. Und zwar eine ganze Menge.

HARALD FRÄNKEL

NHL 06

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,9 GByte HD, WinXP	**GENRE:**	Sportspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	EA Sports
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL: 2,4 GHz, 1 GByte RAM, Gamepad mit zwei Analogsticks	**INTERNET:**	www.electronic-arts.de
	SPRACHE:	Deut./Engl. Sprecher
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	22. September 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Alle Einzelspieler-Modi spielbar; 4 Spieler pro CD (an einem PC) — **PC:** 1-4 Spieler; **NETZWERK:** 2-8 Spieler; **INTERNET:** 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	91%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	90%

EINZELSPIELER 88%

SEHR GUT – Nach Pro Evolution Soccer 4 das spielerisch stärkste Sportspiel!



»Mussten ihre Pferde aufessen: Polo-Spieler.«

»Reichlich unbefriedigend: Kamasutra-Stellungen allein ausprobieren.«



»Unschön: Warzen am Schienbein.«

Die Pille für den Mann

Der Sommer geht, FIFA kommt. Wie jedes Jahr veröffentlicht EA Sports ein neu aufgelegtes Fußball-Ereignis: Anpfiff für FIFA 06. Da musst du schlucken!

Es ärgert Sie, dass Ihr Lieblingsverein seit Jahren immer nur im Tabellenkeller der Bundesliga herumeiert und regelmäßig auf- und absteigt? Sie haben es satt, dass der Vorstand die Stars der Mannschaft für massig Geld an Schalke oder Bayern verhökert? Sie wollen es nicht mehr hinnehmen, dass Ihr Verein nach peinlichen DFB-Pokal-Blamagen verspottet wird? Tja, Pech! Gewöhnen Sie sich gefälligst daran, so läuft es heute eben im Fußball. Aber Sie können ja in virtuellen Welten driften, im aufgemotzten Manager-Modus von *FIFA 06* selbst die Macht über Ihren Club ergreifen und 15 Jahre lang über Erfolg und Misserfolg entscheiden. Seien Sie knallhart zu Ihren Kickern – dann überlegt es sich ein Kevin Kuranyi oder ein Fabian Ernst zweimal, ob er wirklich des Geldes wegen den Verein wechseln will.

WER IST HIER DER BOSS?

Der umfangreiche Manager-Modus ist am besten mit dem Begriff „*Fußball Manager Light*" zu beschreiben. Sie können jedes Team aus den offiziellen 21 Vereinsmannschafts-Ligen trainieren und managen. Sie erstellen ein Profil, suchen sich Betreuer für die Bereiche Angriff, Mittelfeld und Abwehr, damit die sich um Ihre Feldspieler kümmern. Außerdem engagieren Sie einen fähigen Torwart-Trainer, einen Fitness-Coach und einen Talent-Scout – schließlich wird jeder Spieler irgendwann (zu) alt. Eines Sponsors bedarf es natürlich auch. Zwar veredeln der T-Mobile-Schriftzug und das *Kicker*-Logo nicht die Trikots Ihrer Mannschaft, verschaffen Ihnen jedoch für einen längeren Zeitraum Moneten, die Sie beispielsweise in neue Spieler investieren können. Außerdem überweisen Ihnen die Mäzene bei Turnier- oder Liga-Erfolgen zusätzliche Gelder. Über einen PDA bekommen Sie stets Transferangebote und Mitteilungen bezüglich des Wohlbefindens Ihrer Recken. Andere Vereine werfen auch einen Blick auf Ihren Kader – doch Sie

»Imposante Inszenierung beim Christopher Street Day.«

»Neulich im SM-Club: Strafraum.«

»Blondine: „Ah, Null zu Null, und wie stand es zur Halbzeit?"«

So spielt sich FIFA 06

Die neueste *FIFA*-Version platzt förmlich vor Umfang. Dementsprechend gibt es einige Möglichkeiten, Ihre Zeit mit dem Fußball-Zirkus zu verbringen. Das Runde muss in das Eckige, also packen Sie's an!

MITGRÖHLEN

Beim Drumherum stimmt bei *FIFA 06* fast alles. Original-Spieler, authentische Stadien, aktuelle Trikots, Fangesänge – der Spieler fühlt sich wohl wie im Stadion seines Lieblingsvereins.



VEREIN LEITEN

Der Karriere-Modus ist eine spaßige Alternative zum ständigen Selberspielen. Überlassen Sie das Gerenne mal Ihren Kickern und schauen Sie sich das Geschehen entspannt vom Chef-Sessel aus an.



TRICKSEN

Natürlich gibt es auf dem Platz massig Gelegenheiten, Ihren Gegner so richtig bloßzustellen. Finten und Übersteiger zeigen den Fans, wer der echte Herrscher auf dem Spielfeld ist.



entscheiden, wer bleibt und wer gehen muss. Zwar kann ein Topspieler schon mal ein paar Moralpunkte verlieren, wenn er aufgrund Ihrer Entscheidung weiterhin in der zweiten Liga herumdümpelt, anstatt für das zehnfache Gehalt in der Champions League zu spielen. Doch Sie haben die Trainingshosen an. Witzig ist es, wenn der Mannschaftsbus kaputtgeht und Sie entscheiden, ob er repariert oder gleich ein neuer gekauft werden soll. Das Argument der Spieler, die marode Mühle rieche nach alten Socken, hat uns letztendlich überzeugt ...

ZEIG'S IHNEN!

Für die Partien haben Sie drei Möglichkeiten. Soll es schnell gehen, können Sie das Match simulieren – mit einem prompt erscheinenden Ergebnis. Ist Ihnen das zu zügig, nehmen Sie das Spiel selbst in die Hand oder wechseln in den Textmodus. Dieser kommt im Vergleich zum großen Vorbild *Fußball Manager 2005* sehr abgespeckt daher und enthält nur elementare Bestandteile. Wer mehr Tabellen haben will, soll Wirtschaftssimulationen zocken. So überblicken Sie stets die Spielanteile, eine Zeitleiste, die Geschehnisse in Schriftform („Micoud flankt" - „Kopfball von Klose" – „Kahn hält") und den Spielstand. Genau wie in der *Fußball Manager*-Reihe konfrontiert Sie nach fast jedem Spiel entweder die Presse oder ein Interviewer mit diversen Fragen. Haben Sie also eine unerfreuliche Niederlage erlitten, so will die Medienwelt natürlich wissen, woran es lag. Je nachdem, ob Sie Ihre Mannschaft übertrieben kritisieren, arrogant antworten oder versöhnende Worte finden, reagiert die Elf darauf mit steigenden oder fallenden Moralpunktwerten. Doch genug des Drumherums, wichtig ist auf'm Platz! Und hier krempelten die Jungs von EA Sports wieder mächtig um.

STEUERBEITRAG

Über die Jahre hatten die Kanadier immer wieder Innovationen bezüglich der Steuerung angepriesen, jedoch waren die Entwickler wohl immer noch



512 MB RAM		Geforce4 MX 440	Geforce FX 5200 Ultra	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 Pro	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	Gelb	Gelb	Gelb	Gelb	Gelb	Gelb	Gelb	Gelb	Gelb
	1.024x768x32	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	Hellgrün	Gelb	Gelb	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün
	1.024x768x32	Gelb	Orange	Gelb	Hellgrün	Hellgrün	Hellgrün	Hellgrün	Hellgrün	Hellgrün
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	Hellgrün	Hellgrün	Hellgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün
	1.024x768x32	Hellgrün	Gelb	Gelb	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	Hellgrün	Hellgrün	Hellgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün
	1.024x768x32	Hellgrün	Gelb	Hellgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	Hellgrün	Hellgrün	Hellgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün
	1.024x768x32	Hellgrün	Gelb	Hellgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün

1.000 MHz 256 MByte RAM, Geforce4 MX 440 | 1.500 MHz 512 MByte RAM, Geforce4 Ti 4200 | 2.000 MHz 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT

1.048 MB RAM		Geforce4 MX 440	Geforce FX 5200 Ultra	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 Pro	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	Gelb	Gelb	Gelb	Gelb	Gelb	Gelb	Gelb	Gelb	Gelb
	1.024x768x32	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	Hellgrün	Gelb	Gelb	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün
	1.024x768x32	Gelb	Orange	Gelb	Hellgrün	Hellgrün	Hellgrün	Hellgrün	Hellgrün	Hellgrün
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	Hellgrün	Hellgrün	Hellgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün
	1.024x768x32	Hellgrün	Gelb	Gelb	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün	Olivgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	Hellgrün	Hellgrün	Hellgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün
	1.024x768x32	Hellgrün	Gelb	Hellgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	Hellgrün	Hellgrün	Hellgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün
	1.024x768x32	Hellgrün	Gelb	Hellgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün	Dunkelgrün

LEISTUNGSMERKMALE

Für den gepflegten virtuellen Kick in der höchsten Detailstufe benötigen Sie keine Hochleistungs-Hardware. Bereits eine Zwei-GHz-CPU, 512 MByte RAM sowie eine Radeon 9600 XT/Geforce 5900 XT reichen aus. Mit einer Geforce4 MX 440 ist Fifa 06 zwar flüssig spielbar, es werden allerdings nicht alle Details dargestellt. Zur Leistungsverbesserung müssen Sie die Auflösung oder den Detailgrad reduzieren.

PRO & CONTRA

- \+ Super Präsentation
- \+ Riesige Vereins- und Nationalmannschaftsauswahl
- \+ Karriere-Modus
- \+ Saubere Technik
- \+ Gelungener Kommentar
- \+ Überarbeitete Steuerung
- \+ Zahlreiche Taktiken
- − Hektischer Spielverlauf
- − Unschöne Animationsabläufe
- − Unrealistische Ballphysik
- − Schwache Torhüter
- − Mitunter dümmlich agierende Gegner
- − Spielerpositionen lassen sich nicht verschieben

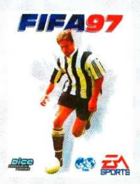
nicht ganz mit ihrem Werk zufrieden. Mittlerweile steuert sich *FIFA 06* bis auf einen unbedeutenden Unterschied genau so wie die Fußball-Referenz *Pro Evolution Soccer 4*. Die neue *FIFA*-Funktion namens „Pace-Control" ist eins zu eins aus dem japanischen Kick übernommen. Ergebnis: Bei langsameren Dribbelings haben Sie deutlich mehr Kontrolle und verlieren den Ball nicht so oft. Geschickte Finten lassen sich hiermit auch kinderleicht ausführen. Apropos: Mit dem rechten Analogstick (vorausgesetzt, Sie besitzen so einen Controller) lassen sich allerhand Manöver vollführen. Zwar ist die neuste Steuerreform löblich, schließlich soll dadurch der Realismus gefördert werden. Jedoch wirken die Veränderungen unausgereift. Der Spielablauf präsentiert sich sehr hektisch, was unter anderem an den hölzernen Motion-Capturing-Animationen der Spieler liegt. Auch die Abwehrleistung der KI ist stärker, was jedoch oft zu einem unübersichtlichen Mittelfeldgeplänkel führt. Spielfluss kommt eher selten auf. Auch die manchmal schwammige Ballphysik in *FIFA 06* weiß nicht immer zu überzeugen. Die Kugel fliegt oft unberechenbar durch die Luft. Manchmal schaut das aus wie ein an Fäden gezogener Medizinball. In dem Bereich gibt es noch massig Potential für den Nachfolger in einem Jahr.

LASS MICH MAL STOSSEN

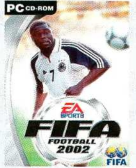
Die Standardsituationen hat EA Sports generalüberholt. Bei Freistößen gibt es keine Zielanzeige mehr. Sie schätzen anhand Ihrer Position und den Freistoßqualitäten des Schützen ab, wie stark und mit wie viel Effet Sie den Ball um oder über die Mauer zirkeln. *Pro Evo* lässt grüßen! Und auch die unsäglichen Ecken aus den Vorgängern, die Ihnen nur eine sehr begrenzte Zahl an Schussvarianten ermöglichte, wurden durch einen simplen Pfeil ersetzt. Eine weitere Neuerung ist die Team-Stärke, die stets neben der Spielstandsanzeige zu sehen ist. Die drei Stufen bestimmen den emotionalen Zustand der Mannschaft. Die niedrigste Stufe lässt erkennen, dass die elf Freunde unter ziemlichen Druck stehen

Titelkampf

Fußballspieler gibt es viele. Aber nur die besten schaffen es auf das Cover der alljährlichen *FIFA*-Aktualisierung.



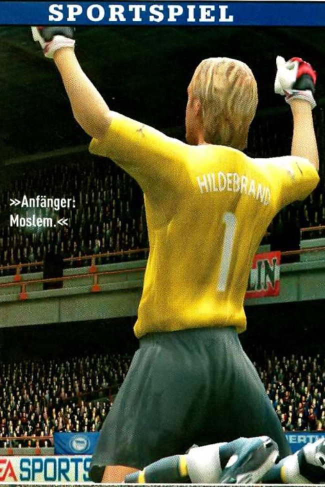








Mit *FIFA 06* erscheint die 13. Episode der Serie. Doch die Sache mit den Spielerkonterfeis begann erst mit *FIFA 97*. David Ginola vom englischen Club Newcastle United zierte damals erstmals allein das Titelbild. Daraufhin merkte Verleger EA, dass jede Nation seine eigenen Helden hat. Somit gab es auf dem *FIFA 98*-Cover bei uns Andreas Möller, in England David Beckham. Es folgten hierzulande Weltmeister Olaf Thon, die Bayern-Stars Mehmet Scholl und „Loddar" Matthäus sowie der Nationalspieler Gerald Asamoah. Ab *FIFA 2003* stieg man auf drei Top-Stars pro Ausgabe um. Darunter waren Weltstars wie Roberto Carlos, Alessandro Del Piero und Andriy „Sheva" Shevchenko. Bei *FIFA 06* gibt's wieder eine Besonderheit. Exklusiv für das deutsche Titelbild gesellt sich Jungspund Lukas Podolski zu Wayne Rooney und Ronaldinho. Sauber, Poldi!



»Anfänger: Moslem.«



»E.T. nach Hause telefonieren.«



»Konnte es bis zuletzt: Christopher Reeve.«

und anfällig für Fehlpässe und andere Peinlichkeiten sind. Ist die Anzeige grün, können Sie schon mal wild losstürmen und einen Sonntagsschuss versuchen. Wer weiß, vielleicht klappt's ja.

PRÄSENTIER DICH!

Die Präsentation war bei *FIFA* schon immer allererste Sahne. Deutsche Fans freuen sich über originalgetreue Nachbildungen der AOL-Arena, des Westfalenstadions und anderer heimischer Spielstätten. Die authentischen Fangesänge sorgen außerdem für echte Stadion-Atmosphäre. Da kann kein Konkurrent mithalten. Auch die sonst so nervigen Kommentatoren überzeugen. Das liegt weniger an dem Gelaber während des Spiels, als mehr an den Phrasen vor dem Spiel. So erläutern Thomas Herrmann und Patrick Wasserziehr vor der spanischen Spitzenpartie FC Barcelona gegen Real Madrid die Hintergründe der Rivalität zwischen den beiden Clubs. Zudem erfährt manch unwissender Zocker von den Sprechern, dass MittelfeldLegende Bernd Schuster bei beiden Vereinen gespielt hat und er somit die Feindschaft der Mannschaften wohl besonders nachvollziehen kann. Nicht wirklich wichtige, aber ziemlich gelungene Details.

KLEINES DUMMERCHEN

Den Machern bei EA Sports war die künstliche Intelligenz der gegnerischen Kicker so wichtig, dass sie sogar KI-Programmierer aus der *PES*-Gründerstadt Tokio einfliegen ließen. Löblich, aber das fällt noch nicht so positiv auf. So ist das Verhalten des Torwarts mitunter bedenklich. Unhaltbare Kracher fischt der Schlussmann spektakulär aus dem Winkel, simple Schüsschen lässt er dann so blöd abprallen, dass daraus fast immer ein Tor resultiert. Feldspieler schieben den Ball schon mal ohne erkennbare Gefahr ins Seitenaus. Hm! Eins ist klar: Wir jammern hier auf sehr hohem Niveau. *FIFA 06* ist ein sehr gutes Spiel, besser als sein Vorgänger, mit erhabener Präsentation und spielerisch auf dem richtigen Weg. Die guten Ansätze rund zu machen, ist aber heuer noch nicht hunderprozentig gelungen. LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

RALPH WOLLNER



Ich mag die *FIFA*-Reihe. Die Neuauflage des EA-Kicks zeigt sich optisch und vom Umfang her erneut von der Schokoladenseite. Aber das Spiel wird eben auf dem Platz entschieden. Und hier hat *FIFA* immer noch Schwächen. Die Ballphysik ist gewöhnungsbedürftig und selbst in der Regionalliga gibt es bessere Torhüter als im Oberhaus von *FIFA 06*. In Sachen Atmosphäre und Lizenzen sind die Jungs von EA aber nach wie vor unschlagbar. Ein klasse Spiel für Action-Kicker. Aber mein Fußballherz gehört *PES*.

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI



Der erste Eindruck von *FIFA 06* war super. Im Menü kriegen Sie glorreiche Momente in Form von echten Kommentaren aus den vergangenen Jahrzehnten Fußball-Geschichte zu hören. Die Vielzahl an Vereinen und Nationalmannschaften erschlägt den Spieler. Und an der Optik gibt es auch nichts zu bemängeln. Trotzdem wirkt der Spielverlauf noch holprig. Zwar hat man sich stark an der *PES*-Reihe orientiert, dessen spielerische Eleganz und Vielseitigkeit erreicht *FIFA 06* aber noch nicht.

FIFA 06

MINDESTENS: 1,3 GHz, 256 MByte RAM, 2,55 GByte HD, WinXP
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Sportspiel
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	EA Sports
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	fifa06.ea.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	13. Oktober 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Freundschaftsspiel, Turnier, Liga; 1 Spieler pro CD
PC: 1-6 Spieler
NETZWERK: 2-12 Spieler
INTERNET: 2-12 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	91%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Feine Präsentation! Spielerisch verbessert, aber noch nicht perfekt.





Kranke, nein!

TV-Junkies freuen sich auf die fünfte Staffel von EMERGENCY ROOM. Auf DVD. Auf CD erscheint dagegen das Spiel zur Serie. Wir stellten dem Arzt-Titel eine Diagnose.

Spannende TV-Serien retten manche langweilige Sofa-Abende. Zum Beispiel *CSI*. Oder *Lost*. Ob *Emergency Room* dazugehört, wissen höchstens Azubi-Arzthelferinnen oder vom Leben vernachlässigte Hausfrauen. Für diese Worte zerlegen uns die treuen Klinikfans vermutlich operativ. Aber die Wahrheit muss ja irgendwann raus. Spätestens, wenn ein gleichnamiges Doktorspielchen über den Monitor flimmert.

DOKTORARBEIT

Ihr kantiger Polygon-Doc beginnt als Aushilfsverbandsträger im serienähnlichen County General Krankenhaus. Zuerst versorgen Sie nur leichte Verletzungen und Wunden. Dazu klickt Ihr Weißkittel fett umrandete Patienten an und befummelt sie kurz. Gelingt eine Diagnose, schicken Sie die Typen ins Bett und starten die Therapie, sobald der Schützling Horizontallage einnimmt. Die Genesung hängt von Ihrem Können ab. Genau wie in Rollenspielen, sammeln Sie mit jeder Behandlung Erfahrungspunkte und stecken diese in weitere Berufsfelder, etwa Orthopädie oder Kardiologie. Simpel: Mehr Fachahnung beschert bessere Behandlungschancen. So soll es zumindest sein. In Wirklichkeit bringen Sie aber mehr Patienten unter die Erde als tschechische Schönheitskliniken. Viele Verletzte tapsen nämlich auf dem Weg zur Liege durchs halbe Krankenhaus, obwohl die Operationsuhr kurz vorm Austicken ist. Suizidgefährdung oder doofe künstliche Intelligenz?

BEZIEHUNGSSTRESS

Um sich von Todesfällen abzulenken, quatscht Ihr Chirurg mit Kollegen über das Wetter oder Personal. Somit steigt sein Ansehen. Wenn Krankenschwestern Ihren Fiebermesser vergöttern, gibt es Boni. Doch da Ihre Mitärzte extrem schnell durch die Gänge zischen, arten Smalltalks zu Glücksspielen aus. Und das nervige Ruckeln trotz Spar-Grafik lässt vermuten, dass hinter dem Ganzen eine staatlich subventionierte Krankenkasse steckt. ALEXANDER FRANK

FAZIT



ALEXANDER FRANK

Mit der fiesen und extrem trägen Steuerung sind Sie in *Emergency Room* prädestiniert für den Job zum Pathologen, taugen aber kaum als Lebensretter. Leblos kommen auch Grafik und Animationen rüber. Hilflos wie Zombies hinken die Patienten durchs Krankenhaus. Und sie sehen auch so aus. Diverse Bugs, wie verschwindende Spielfiguren, hindern Sie zudem an einer erfolgreichen Karriere. Dabei hätte das rollenspielähnliche System eigentlich den nötigen Suchtfaktor. Besser gelungen ist die Synchronisation – Original-Sprecher und -Protagonisten des TV-Vorbilds hören sich vernünftig an.



»Paradox: Die Schwester ist ein Einzelkind.«

EMERGENCY ROOM

MINDESTENS: 2 GHz, 512 MByte RAM, 900 MByte HD, WinXP	**GENRE:**	Simulation
SINNVOLL: 2,8 GHz, Geforce 4	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Legacy Interactive
	VERTRIEB:	Mindscape
	INTERNET:	www.ergame.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	7. Oktober 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zum Glück gibt es solche Ärzte nur einmal.
PC: 1
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	62%
GRAFIK	58%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER



62%

BEFRIEDIGEND – Partys mit Martini und ohne George Clooney sind spannender.

Blockbuster-Prämien für lau*

* Schnell entscheiden und zugreifen! Jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION werben und kostenlos ein Top-PC-Spiel als Prämie abgreifen.

F.E.A.R.
Alarm im Raumfahrt-Komplex: Terroristen haben das hoch geheime Gebäude gekapert. Die Regierung entsendet ein Sondereinsatz-Kommando, doch dann durchdringt ein seltsames Funksignal den Äther und kappt den Kontakt. Letzte Aufnahmen der Überwachungskamera zeigen ein Bild des Grauens: Das Team ist buchstäblich zerfetzt worden. Was jetzt folgt ist Nervenkitzel und Action pur. Erscheint: 17.10.2005.
Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.*
Prämien-Nr.: 002744

Battlefield 2
Battlefield 2 versetzt den Spieler in einen gnadenlosen, mit Hightech-Waffen geführten Krieg im 21. Jahrhundert. Dabei kann auf ein großes Arsenal von Waffen zurückgegriffen werden, das beispielsweise wärmesuchende Raketen sowie lasergesteuerte Sprengkörper beinhaltet. Zusätzlich hat der Spieler die Möglichkeit, Fahr- und Flugzeuge wie Abrams Panzer, F-15 Strike Eagles und Landungsschiffe der Wasp-Klasse einzusetzen.
Prämien-Nr.: 002705

Need for Speed Most Wanted
Der Geruch von verbranntem Asphalt und die Spannung illegaler Straßenrennen liegen in der Luft. *Need for Speed Most Wanted* fordert den Spieler heraus, sich den Titel als berüchtigtster und gerissenster Fahrer von Straßenrennen zu erkämpfen. Das Verschmelzen von illegalen Straßenrennen und individuellem Tuning mit dem Nervenkitzel von Polizei-Verfolgungsjagden in bester Hollywood-Manier wird die Herzen aller Fans höher schlagen lassen. Erscheint: 24.11.2005
Prämien-Nr.: 002745

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: +43 (06246) 8825277.

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Ausweiskopie bei Prämienwunsch 002744 notwendig!)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie | Prämien-Nr.

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA PR 24

Die Sims 2: Nightlife

Die Sims waren schon immer modern. Mit dem Add-on *Nightlife* hält jetzt sogar so etwas wie „Speed-Dating" Einzug in die digitale Welt. Vorbei sind die Zeiten, in denen Sie stundenlang einen anderen Sim balzend mit Smalltalk einseiften und den Rücken kraulten, um im Bett zu landen. Die zweite Erweiterung für *Die Sims 2* bohrt das Beziehungssystem kräftig auf. Je nach Charaktereigenschaft besitzen Ihre Pixelmännchen jetzt gewisse An- und Abtörner. Stimmt die Chemie zwischen den Turteltauben, geht es schneller zur Sache. Bevorzugt in einer der mehr als 30 Lokalitäten in der neuen Nachbarschaft „Downtown". Oder in einem der fünf neuen heißen Flitzer in einer Einfahrt ... Aber Vorsicht! Möglicherweise entpuppt sich Ihre Eroberung als Vampir und verwandelt Sie in eine Nachteule. Das Angraben von Sims funktioniert natürlich nicht nur in den neuen Bars, Parks und Nachtclubs, sondern auch zu Hause. Ein Date-Indikator zeigt dann, wie Ihre Chancen stehen und was genau Ihr Gegenüber erwartet und wünscht. Sie mühen sich also nicht umsonst ab. Ach, so etwas fehlt uns auch im echten Leben!

MARC BREHME



»Aua, meine Spirale ist aufgegangen.«

FAZIT



MARC BREHME

Nightlife ist mehr als eine Kopie des Add-ons *Hot Date* für den Vorgänger und bietet auch nach über 20 Spielstunden noch Überraschungen. Trotzdem hat mir *Wilde Campus-Jahre* wegen des abgegrenzten Spielabschnitts „Studium" etwas besser gefallen.

DIE SIMS 2: NIGHTLIFE

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,3 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Simulation
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Maxis
	VERTRIEB:	EA
SINNVOLL: 2,4 GHz, 1 GByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte	**INTERNET:**	www.sims2.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nimmersatt! Seien Sie froh, dass Sie keine Nebenbuhler haben!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83 %
STEUERUNG	83 %
GRAFIK	90 %
SOUND	78 %
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

83 %

SEHR GUT – Flippige und witzige Erweiterung des Hauptspiels. Zugreifen!

Siedler 5: Legenden

Legenden der Leidenschaft sind es nicht, die man Ihnen im zweiten Add-on zu *Die Siedler 5: Das Erbe der Könige* erzählt werden. Vielmehr erleben Sie in vier Kampagnen Abenteuer mit den aus dem Hauptspiel bekannten Helden. Allerdings fehlt den insgesamt siebzehn neuen Missionen mit Dario, Drake, Yuki und Co. eine durchgehende Geschichte. Sie verteidigen Meeresufer, verbinden Inseln mit Brücken, beschützen Schafherden und machen Wölfe platt. Die angriffslustigen Fleischfresser sind aber neben Küstenlandschaften und Leuchttürmen die einzige Neuerung dieser Erweiterung. Frische Gebäude, Einheiten, Technologien oder gar ein neues Volk suchen Sie so vergebens wie Karstadt-Quelle schwarze Zahlen. Trotzdem: *Legenden* macht Laune. Vor allem für Verfechter des gemütlichen Aufbaus. Trotz überraschender Wintereinbrüche und zufrierenden Flüssen siedeln Sie in vielen Missionen entspannt vor sich hin, als wären all Ihre Nachbarn Friedensnobelpreisträger. Wer *Nebelreich* kaufte, kann auf *Legenden* verzichten. Es sei denn, er braucht frisches Kartenfutter. Aber das gibt es auch von Fans. Gratis.

MARC BREHME



»Jetzt seid ihr dran, Jungs! Ich habe mein Schwert schon aus der Scheide gezogen.«

FAZIT



MARC BREHME

Missionen hui, Neuerungen und Story pfui. *Legenden* hat den Namen Add-on kaum verdient. Zusammenhanglose Mini-Geschichten auf – zugegeben – meist sehr guten Karten. Für das nächste Add-on wünsche ich mir wieder echten Mehrwert.

DIE SIEDLER 5: LEGENDEN

MINDESTENS: 1 GByte, 256 MByte RAM, 600 MByte HD, Win98SE, *Siedler 5*	**GENRE:**	Strategie
	PREIS:	Ca. € 25,-
	ENTWICKLER:	Bluebyte
	VERTRIEB:	Ubisoft
	INTERNET:	www.siedler.de
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Eroberung, Technologie- und Zeitrennen, Blitzpartie; 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-6 Spieler
INTERNET: 2-6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	74 %
STEUERUNG	84 %
GRAFIK	87 %
SOUND	78 %
MEHRSPIELER	74 %

EINZELSPIELER

74 %

GUT – Eher ein Kartenpaket als ein echtes Add-on, da es keine Story gibt.

Heroes of the Pacific

Bereits die comichafte Präsentation im Werbeplakat-Stil der 40er-Jahre macht klar, dass man es hier nicht mit einer bierernsten Flugsimulation zu tun hat. Stattdessen bekommen Sie mit *Heroes of the Pacific* einen puren Action-Flattermann vor die Nase gesetzt, der auch Leuten zusagt, die sonst nie in die Luft gehen. Sie schlüpfen in die Haut des jungen Himmelsstürmers William Crowe, der beim Angriff auf Pearl Harbor seinen Bruder verloren hat. Von blinder Wut getrieben, benutzt er insgesamt 40 originalgetreue nachgebildete Flugzeuge des Zweiten Weltkriegs, um die Japaner auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen. Während der abwechslungsreichen Missionen bevölkern bis zu 150 Flieger gleichzeitig den Himmel und bescheren dem Spieler ein Actionfeuerwerk. Dicker Nachteil: Die Gegner sind oft so blöd, dass längere Dogfights mit ein und demselben Gegner praktisch nicht vorkommen. Gut: Wer durch besondere Leistungen auffällt, heimst Geheimwaffen und Bonus-Flieger ein. Insgesamt bieten die 30 Missionen genügend Stoff für unterhaltsame, unkomplizierte Flugstunden. RALPH WOLLNER



»In der Zwischenzeit passen Hori Zont und Hara Kiri auf Kamis Katze auf.«

FAZIT

RALPH WOLLNER



Sogar Flugzeug-Legastheniker schaffen es nach wenigen Minuten, halsbrecherische Luftmanöver zu absolvieren. Das macht Spaß, nutzt sich aber relativ schnell ab. Dafür bieten die Missionen immer wieder neue Herausforderungen.

HEROES OF THE PACIFIC

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 1,8 MByte HD Win2000
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	IR Gurus
VERTRIEB:	Codemasters
INTERNET:	www.codemasters.de
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	23. September 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einzel- und Team-Kampf, Fuchsjagd, Träger versenken; 1 Sp./DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	77%
SOUND	58%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER 73%

GUT – Unkomplizierte Arcade-Fliegerei in comichafter 40er-Jahre-Präsentation.



Truppenspieler

»Abspülen vergessen: nach fünf Tagen liefen die Töpfe davon«

Im Taktik-Shooter BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 geht's zum Glück politisch voll korrekt zu. Ihre Männer und Sie sollen den miesen Nazis das Licht ausblasen.

In *Brothers in Arms: Road to Hill 30* spielen Sie US-Sergeant Matt Baker, den Häuptling der 101. Luftlande-Fallschirmjäger-Einheit. Bei einem Flugzeugabsturz purzelt der gesamte Haufen hinter den deutschen Linien vom Himmel und schlägt sich auf eigene Faust zum Strand durch. Hier warten bereits die US-amerikanischen Landetruppen auf den Einsatzbefehl. Schließlich schreiben wir den 6. Juni 1944. D-Day, der Tag der alliierten Invasion. Auf in die virtuelle Schlacht!

FEINE MORAL-SPIELCHEN!

Sogar im einfachsten Schwierigkeitsgrad kommt es nicht selten vor, dass Ihre Mannschaft nach unbedachten Angriffen einem Schweizer Käse gleicht. Deshalb sollten Sie *Brothers in Arms* nicht wie einen gewöhnlichen Ego-Shooter spielen. Meist besteht Ihre Horde aus Sturm- und Unterstützungs-Einheiten. Je weiter Sie im Spiel vorankommen, desto mehr der genannten Truppenarten tanzen nach Ihrer Pfeife. Ein geschicktes Spielelement, um die Motivation stets wieder aufzufrischen. Das Taktik-System ist simpel. Erst pirschen Sie sich mit den Gruppen abwechselnd nach vorn und geben sich gegenseitig Feuerschutz. Die Deutschen drängen sich in Deckungen, die vom mickrigen Baumstamm bis zu schwer einnehmbaren Häuserfronten reichen. Je größer, desto schwieriger. Wenn Sie auf Widerstand stoßen, erkennen Sie die Moral der Schurken an einem Kreis über der Pixel-Birne. Beschießen Sie die Kerle, sinkt der Moralwert und die Jungs treffen nicht einmal mehr den Eiffelturm, selbst wenn sie direkt davor stehen. Außerdem erkennt man durch den auffälligen Kringel einen Hinterhalt schon 100 Meter gegen den Wind. Praktisch, aber nicht unbedingt realistisch und auch der Spannung nicht dienlich. LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Brothers in Arms: Road to Hill 30 **unterscheidet sich maßgeblich von Genre-Kollegen wie *Call of Duty* oder *Medal of Honor: Pacific Assault*. Während Letztere voll auf kinoreife Präsentation und Non-Stop-Action setzen, geht *BiA* um einiges taktischer vor. Stupides Rambo-Verhalten bringt nichts, geschicktes Flankieren ist angesagt, auch wenn nervige Barrieren manchmal die spielerische Freiheit beschneiden.**

BROTHERS IN ARMS

MINDESTENS: 1 GHz, 512 MByte RAM, 4 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Taktik-Shooter
TEST IN AUSGABE: 5/05	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Gearbox
	VERTRIEB:	Ubisoft
	INTERNET:	brothersinarmsgame.com
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu vier Soldaten kämpfen um die richtige Stellung; 1 Sp./DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-4 Spieler
INTERNET: 2-4 Spieler

DAS URTEIL

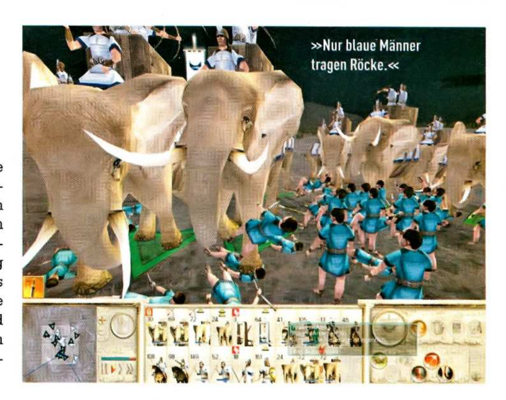
PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	85%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	82%

EINZELSPIELER 82%

SEHR GUT – Gelegentlich langatmiges Kriegsszenario mit cleverem Befehls-System.

Rome: Total War

Despotische Herrscher wie Sie sind immer auf Konfrontationskurs. Klar also, dass Sie sich in Creative Assemblys *Rome: Total War* zwischen 329 v. Chr. und 14 n. Chr. das Römische Reich unter den Nagel reißen wollen. Also schicken Sie gewaltige Armeen in den Kampf und lassen ordentlich den Julius raushängen. Sie schlüpfen in die Rolle des Oberhaupts eines von drei römischen Häusern, den Juliern, Bruti oder Scipionen. Nach dem informativen Muss-Tutorial halten Sie Ihre schützende und herrschsüchtige Hand über ein paar kleine Ländereien. Hier fällt der erste Unterschied zum Vorgänger *Medieval: Total War* auf: Die zoombare Landkarte erstrahlt erfreulicherweise komplett in 3D, mit Bergen, Flussläufen und Wäldern. Aus dieser Sicht schicken Sie Ihre Kohorten in andere Regionen oder bauen die eigenen Städte aus. Am bewährten Rundenprinzip hat sich dagegen nichts geändert. Ein Zug dauert im Spiel ein halbes Jahr. Dadurch teilen sich die Jahreszeiten in Sommer und Winter auf, was sich natürlich auch auf die Schlachten auswirkt. LUKASZ CISZEWSKI


»Nur blaue Männer tragen Röcke.«

FAZIT


LUKASZ CISZEWSKI

Zwar erreicht der Taktikanteil der furiosen Massenschlachten von *Rome: Total War* nicht den Tiefgang der exzellenten Vorgänger, doch dafür trauen sich auch weniger erfahrene Strategen wie meine Wenigkeit an den Titel heran. Fein!

ROME: TOTAL WAR

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Strategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Creative Assembly
	VERTRIEB:	Activision
TEST IN AUSGABE: 11/04	**INTERNET:**	www.totalwar.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch; 1 Spieler pro CD — **PC:** 1 Spieler; **NETZWERK:** 2-8 Spieler; **INTERNET:** 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	82%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER 84%

SEHR GUT – Bombastischer Mix aus Rundentaktik und Massenschlachten.

Panzers - Phase 2

Strategen erwartet mit *Codename: Panzers - Phase 2* die Fortsetzung eines der besten Taktiktitel des vergangenen Jahres. Entwickler Stormregion versetzt das Geschehen dieses Mal zunächst in die Wüste Afrikas. Dort erwartet Sie allerdings kein Billigurlaub Marke Schokobraun, sondern Sie beweisen sich in heißen Schlachten auf sandigem Geläuf. Entweder treten Sie aufseiten der Deutschen an oder schwitzen sich später als Alliierter einen ab. Sogar in Italien und Jugoslawien machen Sie einen Last-Minute-Urlaub. Allerdings nicht, um sich Pasta und Hirtengulasch hinter die Kiemen zu schieben. Kennern ist bekannt: Im Gegensatz zu etwa *Earth 2160* bauen Sie in den *Panzers*-Spielen keine Basen, um Truppen zu produzieren. Sie beginnen mit einer festgelegten Zahl Einheiten, die Sie zum Sieg führen – oder eben nicht. Nur ausgeklügelte Taktiken bringen Sie weiter. Überraschungsangriffe mit Panzermassen können Sie getrost vergessen. Dank gelungener Missionen und hervorragender Grafik gibt es für das zweite *Codename: Panzers* eine klare Kaufempfehlung. LUKASZ CISZEWSKI

PC ACTION GOLD — PC ACTION PREISTIPP


»Ausgeflogen: Lokvogel.«

FAZIT


LUKASZ CISZEWSKI

Verglichen mit dem überwältigenden Vorgänger bietet *Codename: Panzers - Phase 2* zwar keine großartigen Neuerungen, dafür gewohnt anspruchsvolle Echtzeit-Strategie-Kost auf den Wüstenschlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Sauber!

CODENAME: PANZERS - PHASE 2

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Win2000/9x	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Stormregion
	VERTRIEB:	CDV
TEST IN AUSGABE: 9/05	**INTERNET:**	www.panzers.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch, Domination, Mission; 1 Spieler pro DVD — **PC:** 1 Spieler; **NETZWERK:** 2-8 Spieler; **INTERNET:** 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	91%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	90%

EINZELSPIELER 89%

SEHR GUT – Umfangreicher Taktik-Nachfolger im Wüstenszenario.

Freedom Force 2



Es steht wieder das Wohl der Menschheit auf dem Spiel, denn sonst müssten Superhelden ja in Rente gehen. Genaueres über die Geschichte von *Freedom Force vs. The 3rd Reich* zu verraten, wäre ein Frevel, denn die hält viele Überraschungen parat. Wir sagen nur so viel: 1. Der Fluss der Zeit wird negativ beeinflusst. 2. Das dritte Reich mischt mit. 3. Die Nazis sind nicht Ihr einziges Problem. Spielerisch hat sich zum Erstling nicht allzu viel verändert. Das Ganze ist nach wie vor ein Action-Taktik-Rollenspiel-Mix mit intuitiver Benutzeroberfläche. Sie steuern ein höchstens vierköpfiges Superheini-Team, betrachten das Geschehen aus einer frei zoombaren Vogelperspektive und hauen Gegner in Echtzeit kurz und klein. Die einzelnen Super-Menschen wählen Sie im Spiel über die Zahlentasten 1 bis 4 an. Klicken Sie die entsprechende Taste doppelt, wechselt auch die Kamera auf den jeweiligen Charakter. Jede Ihrer Spielfiguren verfügt über spezielle Super-Kräfte. Und die sind wahrlich das taktische Salz in der Suppe. Es gilt zu überlegen, wann Sie welche Fähigkeit einsetzen. So sind manche Gegner besonders anfällig oder resistent gegen bestimmte Spezial-Manöver und ab und an ist es nützlich, wenn einer der Mitstreiter ein Auto werfen kann. Es gibt quasi für jeden Level den passenden Mann beziehungsweise die passende Frau. Zwischen den Einsätzen investieren Sie Ihre verdienten Punkte, um das Team aufzuleveln. LUKASZ CISZEWSKI



FAZIT



Bei Freedom Force vs. The 3rd Reich sollten nicht nur Anhänger von bunten Heftchen einen Blick riskieren, schließlich überzeugt das Action-Rollenspiel mit seiner abgefahrenen Thematik und dem gewohnt feinem Spielsystem.

FREEDOM FORCE 2

MINDESTENS: 733 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD

TEST IN AUSGABE: 6/05

GENRE:	Action-Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	Irrational Games
VERTRIEB:	Dtp
INTERNET:	www.freedomforce-game.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Arena, Massacre, Tag Team Match; 1 Spieler/CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-4 Spieler
INTERNET: 2-4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	78%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Furioses Action-Rollenspiel mit abgefahrenem Humor.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK





TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN
Brothers in Arms: Road to Hill 30	Action	Ubisoft	82%	€ 30,-	5/05
Codename: Panzers - Phase 2	Strategie	CDV	89%	€ 30,-	9/05
Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	87%	€ 20,-	11/04
Dawn of War	Strategie	THQ	86%	€ 10,-	11/04
Die Siedler 5: Das Erbe der Könige	Strategie	Ubisoft	85%	€ 30,-	1/05
Freedom Force vs. The 3rd Reich	Rollenspiel	Dtp	84%	€ 20,-	6/05
Prince of Persia: Warrior Within	Action	Ubisoft	87%	€ 15,-	1/05
Rome: Total War	Strategie	Activision	84%	€ 30,-	11/04
Söldner Reloaded	Action	Jowood	80%	€ 10,-	5/05
The Fall	Rollenspiel	Koch Media	85%	€ 30,-	6/05
Transport Gigant	Simulation	Jowood	73%	€ 10,-	7/04
Warcraft 3 (inkl. Add-On)	Strategie	Vivendi	92%	€ 25,-	7/02

SEITENSPRUNG



»Aus der Mode gekommen: Breakdance.«

»Schon gar nicht schlecht: Frau beim Einparken.«

»Verdammt, die Minzdrops fliegen aus der Packung!«

Xbox | Rache ist süß! Vor allem dann, wenn Sie in Form einer Massenkarambolage erfolgt. In *Burnout: Revenge* hat Rache einen ganz besonderen Stellenwert, denn wenn Sie sich hier an Rivalen gütlich tun, gibt es Extra-Punkte. Schubst Sie ein Kontrahent gegen einen Brückenpfeiler, haben Sie jetzt erst recht einen Grund, ihm das heimzuzahlen. Sie verstehen nur Bahnhof? *Burnout: Revenge* ist der vierte Teil eines etwas anderen Rennspiels. Auf Realismus verzichten die Macher zugunsten der Gaudi. Während es in anderen Racern darum geht, als Erster im Ziel zu sein, sind die Vorgaben in diesem Spiel weitaus abwechslungsreicher. Mal gilt es, so viele Gegner wie möglich von der Straße zu drängen, um zu gewinnen. Dann wieder bekommen Sie für das Drangsalieren unschuldiger Verkehrsteilnehmer Zeit gutgeschrieben, um zu verhindern, dass der Countdown auf Null geht. In der Crash-Disziplin passiert es dann echt fett. Durch eine gezielte Karambolage zerstören Sie so viele Fahrzeuge wie möglich. Dabei füllt sich der so genannte Crash-Breaker-Balken. Wenn das Teil voll ist, sprengen Sie Ihre Karre in die Luft und machen mal so richtig Welle. Zahlreiche neue Spielmodi und Attacken, wie zum Beispiel „Vertical Takedowns" (nach einem Sprung auf dem Dach eines Gegners landen), machen den Titel auch für Besitzer des Vorgängers zur absoluten Pflicht. Das die ultraschnellen Rennen mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm flimmern, versteht sich bei der *Burnout*-Reihe von selbst. AHMET ISCITÜRK



BURNOUT: REVENGE

HERSTELLER:	Criterion Games/EA
INFO:	http://burnoutrevenge.ea.com
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Ein Filz, bitte!

Heiße Bräute in knappen Outfits, die mit Bällen spielen, kriegen Sie nicht nur im Strip-Club zu sehen, sondern auch bei VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR.



»Hat sich viel vorgenommen: Michel Friedman.«

Wir wissen ja nicht, wie es Ihnen geht, aber wir stehen total drauf, wenn zwei Frauen mit einem Filzball spielen und dabei stöhnen. Dank *Virtua Tennis: World Tour* dürfen wir Maria Sharapova, Lindsay Davenport und die anderen Östrogenbeutel in die Hosentasche stecken und nach unserer Pfeife tanzen lassen. Natürlich sind männliche Tennis-Asse wie Tommy Haas und Roger Federer ebenfalls vertreten. Das Glanzstück des Titels ist der World-Tour-Modus. Hierbei erstellen Sie einen männlichen und einen weiblichen Amateur. Mit Minispielchen trainieren Sie die Fähigkeiten Ihrer Recken, auf Turnieren kämpfen Sie um Weltranglistenpunkte. Dank der superben Steuerung und der einwandfreien Optik zählt *Virtua Tennis* zu einem der besten Start-Titel für die PSP. LUKASZ CISZEWSKI



VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR

HERSTELLER:	Sumo/Sega
INFO:	www.virtuatennis.net
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Für echte Schirmherren

Fortgeschrittene Hobby-Generäle nutzen zwei Bildschirme gleichzeitig. Nämlich auf Nintendos DS für den Genre-König ADVANCE WARS: DUAL STRIKE.

Nintendo DS | So ein Touchscreen ist vom Feinsten und geradezu prädestiniert für ein Runden-Strategiespiel. Wenn man im Fall des Nintendo DS auch noch einen zusätzlichen Bildschirm für Statistiken, Menüs und so weiter hat, dann geht Hobby-Strategen so richtig die Hose auf. *Advance Wars: Dual Strike* bietet tiefgründige Schlachten, ungeahnte taktische Möglichkeiten und trotzdem einfache Regeln und eine unkomplizierte Steuerung. 28 Missionen umfasst die Einzelspieler-Kampagne, wobei die ersten Scharmützel als Tutorial fungieren. Sicherlich ist der niedliche Grafikstil nicht jedermanns Sache, zumal die Hardware optisch kaum ausgereizt wird. Ist aber wurst, weil es spielerisch rockt. Ein Combat-Modus, der sich wie ein Echtzeit-Strategiespiel zockt, wurde implementiert. Den zocken Sie sogar mit bis zu sieben menschlichen Gegnern. An den rundenbasierten Mehrspieler-Modi nehmen bis zu vier Zocker teil. Ganz wichtig: Sie dürfen sogar eigene Schlachtfelder basteln. AHMET ISCITÜRK



»Hat sich verfahren: Holländer.«




ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

HERSTELLER:	Intelligent Systems/Nintendo
INFO:	www.advancewars.com
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Ein echtes Spritzen-Spiel!

Wenn Sie über sich hinaus wachsen, kann das viele Gründe haben. Bei FAR CRY INSTINCTS liegt es an einer Substanz, die Sie injiziert bekommen.


»Neu bei den Paralympics: Krücken-Marathon.«


»Beethoven dreht sich im Grab um: Neuvertonung der Mondscheinsonate.«

Xbox | Der dornengespickte Ast schnellt hervor und schleudert den feindlichen Söldner durch die Luft: Ihr Plan hat funktioniert! Fallenstellen zu können ist nur eine der Neuerungen, die *Far Cry Instincts* gegenüber der PC-Fassung aus Coburg aufweist. Dass Ubisoft das Spiel höchstpersönlich in Kanada entwickelte, war nicht von Nachteil. Die technischen Grenzen der Xbox umgeht *Instincts* geschickt. So sind etwa die Levels kleiner und linear, um die 64 Megabyte Arbeitsspeicher zu kaschieren. Überhaupt handelt es sich im Grunde um ein völlig neues Spiel. Ein gelungenes, völlig neues Spiel. Nicht nur wegen der neuen Fähigkeiten, die etwa erlauben, Gerüche sehen zu können, die einem der böse Doktor per Spritze verpasst. Sich durch die Südseeinsel zu ballern, ist wieder herzallerliebst. Da dürfen sogar Kenner der PC-Version einen Blick riskieren. JOACHIM HESSE



FAR CRY INSTINCTS

HERSTELLER:	Ubisoft Montreal/Ubisoft
INFO:	www.farcrygame.com
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

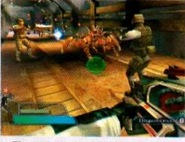
MASHED: FULLY LOADED


»Autofahrer-Partei setzt neues Ampelsystem durch.«

Xbox | Nachdem in England das Partyrennspiel bereits vor sechs Monaten Runde zwei einläutete, erscheint es nun zum Niedrigpreis auch in Deutschland. Diesmal allerdings nur auf Konsole. Es brennt die Hütte, sofern Sie mit vier Spielern die Reifen quietschen lassen. *Mashed: Fully Loaded* enthält den ersten Teil und liefert zusätzlich frische Kurse, Turniere und und und. Das entschädigt für die weiterhin nervende Sprachausgabe. (JO)

HERSTELLER:	Supersonic/Empire Interactive	WERTUNG:
INFO:	www.empireinteractive.com	GUT

GEIST


»Ein weit verbreitetes Problem: Flurschaden.«

Gamecube | Die Kontrolle über Menschen, Tiere oder anorganische Gegenstände übernehmen PC ACTION-Redakteure seit Jahren. Für Sie hingegen dürfte es neu sein. Im Ego-Shooter *Geist* sind Sie als solcher unterwegs. Die sich dadurch ergebenden Poltergeist-Einsätze etwa als Koch sind die Höhepunkte des Spiels. Die öden Ballereinlagen zwischendurch wirken wegen schwacher Grafik und fehlender Gegnerintelligenz eher lästig. Mal etwas anderes. (JO)

HERSTELLER:	N-Space/Nintendo	WERTUNG:
INFO:	www.nintendo-europe.com	BEFRIEDIGEND

MUSHIHIMESAMA


»Hübsch anzusehen: Irak-Krieg im LSD-Rausch.«

PS2 | Für 2D-Ballerspezialisten ist Cave eine Bank. Der Entwickler bürgt seit Jahr und Tag für Projektilteppiche nahe an der Grenze zum epileptischen Anfall. Dass nun selbst Kugelgewitter *Mushihimesama* (übersetzt: Madam Insektenprinzessin) seinen Weg aus der Spielhalle auf japanische Playstations findet, freut uns diebisch: Denn trotz verwaschener Hintergründe und ein paar Rucklern erwartet Sie wieder ausgefuchste Daueraction. (JO)

HERSTELLER:	Cave/Taito	WERTUNG:
INFO:	www.taito.co.jp/d3/cp/mushihimesama	GUT

GUNBIRD SPECIAL EDITION


»Völlig nutzlos: Schneeballfabrik.«

PS2 | Erstmals dürfen Sie offiziell die beiden *Gunbird*-Teile auf Ihrer Playstation genießen. Zum Wühltischpreis von 20 Euro. Und die sind allemal gut investiert, denn Psikyo liefert einen bodenständigen, dafür aber von A bis Z durchdachten 2D-Shooter ab. Natürlich für maximal zwei Spieler gleichzeitig. Eine nahezu perfekte Spielhallen-Umsetzung inklusive 60-Hz-Modus, drehbarem Bildschirm, deutscher Texte. Fein! (JO)

HERSTELLER:	X-Nauts/Psikyo/Empire Interactive	WERTUNG:
INFO:	www.empireinteractive.com	GUT

Einen Big Mech bitte!

Wenn Sie Appetit auf einen fetten Mod für UT 2004 haben, empfehlen wir Ihnen COUNTER ORGANIC REVOLUTION (C.O.R). Hier verwandeln Sie sich in futuristische Fahr- und Flugzeuge und lassen die Waffen sprechen.

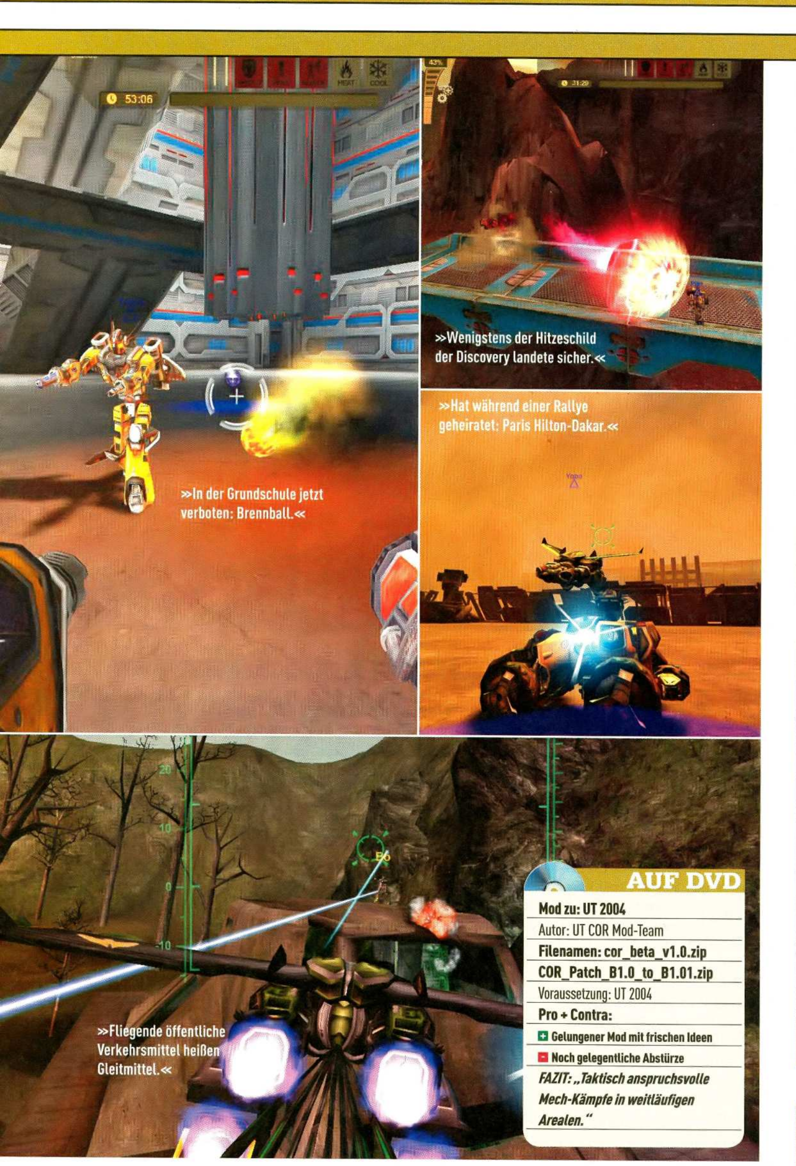


»Der Vorname des Roboters ist „Vamos a la".«

Wer als Kind *Der Sechs-Millionen-Dollar-Mann* oder *Transformers* cooler fand als Heintje, war ein echer Kerl. Und echte Kerle lieben Roboter und zocken sich auch die Finger wund. Jetzt können Sie in der wirklich fetten Modifikation *Counter Organic Revolution*, kurz *COR*, beides elegant kombinieren. In der kompletten Konvertierung von *UT 2004* spielen Sie mit Robotern, bis das Getriebeöl kocht. In der „biologischen Konterrevolution" prügeln sich kybernetisch morphende Roboter (CMR) auf den Schlachtfeldern der Zukunft. Haben die beiden Fraktionen auf dem unwirtlichen und instabilen Planeten Tantalus IX denn nichts anderes zu tun, als sich die Rüstung zu verbeulen? Die Counter Organic Revolution (COR) ist eine Gruppe Roboter, die sich gegen Ihre Erschaffer wendet. Das Great Human Council (GHC) hat die Blechbüchsen ursprünglich gebaut und repräsentiert die Militärdiktatur des fiktiven Staates. Also brutzeln Sie auf derzeit neun Karten mit sieben Energiewaffen und sechs kybernetischen Robotern (drei pro Fraktion) in schnellen actionreichen Mehrspieler-Schlachten gegenseitig die Schaltkreise. Dafür taugen etwa die Spielmodi Capture the Flag und Team-Deathmatch wunderbar.

GEHEN SIE WÄHLEN!

Zu Beginn des Spiels flitzen Sie in eine der CMR-Stationen und wählen den gewünschte Blechhaufen samt Bewaffnung. Steuern Sie etwa einen CMR in Mech-Form, sind Sie langsam wie Mrs. Daisys Chauffeur, haben dafür aber auf kurze Distanz Feuerkraft wie Frauenbeglücker Rocco



»Wenigstens der Hitzeschild der Discovery landete sicher.«

»Hat während einer Rallye geheiratet: Paris Hilton-Dakar.«

»In der Grundschule jetzt verboten: Brennball.«

»Fliegende öffentliche Verkehrsmittel heißen Gleitmittel.«

AUF DVD

Mod zu: UT 2004
Autor: UT COR Mod-Team
Filenamen: cor_beta_v1.0.zip
COR_Patch_B1.0_to_B1.01.zip
Voraussetzung: UT 2004
Pro + Contra:
+ **Gelungener Mod mit frischen Ideen**
– **Noch gelegentliche Abstürze**

FAZIT: „Taktisch anspruchsvolle Mech-Kämpfe in weitläufigen Arealen."

Siffredi. Die Roboter sind mit mehr oder weniger auserlesenen Kanonen bestückt. Insgesamt gibt es sechs Waffengattungen, alle mit Zoomfunktion. Jeder Charakter kann sich in eine andere Form transformieren und auf dieser Art und Weise einzigartige Fähigkeiten zum Sieg seines Teams nutzen. Beispiel gefällig? Als kleiner ungepanzerter Blechhaufen schlichen wir uns wie Oskar Lafontaine heimlich in die feindliche Basis. Das Lüftungssystem eignete sich prima dazu. Dann schnappten wir uns die gegnerische Flagge, schwangen uns auf einen Teamkameraden in Flugzeugform und düsten zurück zur Basis. Genial! Auf Seiten der COR punkten Sie oft mit solch ausgeklügelten Taktiken. Die GHC hingegen setzt weniger auf das Schleichen als auf extra fette Wummen und Fahrzeuge. Damit fahren Sie Ihre Gegner einfach platt wie einen Blondinenwitz oder fangen ihn mit einem Traktorstrahl ein und spendieren einen Freiflug gegen die nächste Wand. Mit den Flugzeugen pfeffern Sie Raketen durch die Botanik und ballern mit einem Panzer alles zu Kleinholz. Meine Herren, starten Sie bitte die Motoren! MARC BREHME

Info: www.corproject.com

INHALT

GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an mb@pcaction.de

»Stahl Helm: Soldat.«

PC ACTION SUPER-MOD

Spiel an meinen Küsten!

Nee, Kenntnisse der weiblichen Anatomie helfen hier nicht weiter. Ohne Taktik und ausgefuchstes Mannschaftsspiel geht in den neuen Spielmodi des FAR CRY-Mods OBSIDIAN EDGE nix. Freuen Sie sich auf heiße Mehrspieler-Schlachten!

Far Cry | Die Spiele der Fussball-Weltmeisterschaft 2006 werden alle schon im hochauflösendem Fernsehenformat (HDTV) übertragen. Schön. Wir haben versucht, die Kohle von Bill Gates auf unsere Girokonten zu übertragen. Zwei Wochen Knast. Nicht schön. Aber *Obsidian Edge* schafft es, die taktische Tiefe von *Operation Flashpoint* auf den Shooter *Far Cry* zu übertragen. Genial! Im übertragenen Sinne heißt das: Mit dieser Mehrspieler-Modifikation bekommen Sie ein fast neues Spiel – und zwar völlig gratis. In dem 423 MByte großen Mod ist neben kämpferischem Geschick vor allem taktisches Mannschaftsspiel gefragt. Das gilt nicht nur für die beiden schon aus dem Hauptspiel bekannten Modi „Assault" und „Free for all", sondern auch für die drei neuen Spieltypen „Last Man Standing", „VIP", „Domination". Auf zwanzig abwechslungsreichen und neun überarbeiteten Karten führen Sie einen erbitterten Guerilla-Krieg sowohl am Tag als auch in der Nacht. Damit Sie dabei nicht auf die Fresse fallen, stecken Sie sich die neuen Nachtsichtgeräte auf den Riechkolben. So sind auch hinterhältige Anschläge im Schutze der Dunkelheit kein Problem. Wer auf brachiale Action steht, schwingt sich in eines der Fahrzeuge und rumpelt die Feinde platt. Anstelle eines Schützen können Sie auch als Ingenieur, Support oder Scharfschütze auf den Karten aufräumen. Sie bewaffnen sich etwa mit einem Messer, einer fetten Desert Eagle (.357), der Bennelli M1 Super 90 Schrotflinte, der Heckler&Koch MP-5SD, dem AI AW50 Scharfschützengewehr und anderen Geschosstreibern. Angesichts von „Server Control Panel" und automatischer „High-Ping-Kick"-Funktion frohlocken Spielserver-Betreiber. Außerdem lässt sich serverseitig die Anzahl der Spielerleben einstellen. Ebenfalls genial ist die integrierte Karten-Download-Funktion, die Sie automatisch mit neuem Material versorgt, ohne das Sie das Spiel verlassen. *Obsidian Edge* lässt damit kaum noch Mehrspieler-Wünsche offen. MARC BREHME

Info: www.obsidianedge.net

AUF DVD

Mod zu: Far Cry
Autor: Polishing Weevils Team
Filename: Obsidian Edge Release 1.0.034 Final
Voraussetzung: Far Cry
Pro + Contra:
+ Realistische Spielgefühl
+ Neue Spielmodi, neue Maps, Waffen

FAZIT: „Wertvoll wie ein kleines Steak."


»Leuchtet im Dunkeln: Neon-Nazi.«


»Neu von Mattel: Mast of the Universe.«

Mach 'ne Erfahrung!

Mit dem VEHICLES PACK für FAR CRY heizen Sie jetzt auch in orginalgetreuen Fahrzeugen über die Piste.


»Sozial! Die Palmeneltern lieben ihr behindertes Kind.«

»Gar nicht so schlimm wie angenommen: Landung in der Normandie.«

Far Cry | Sie lieben *Far Cry* und können sich im echten Leben keinen quietschbunten Maserati leisten? Dann protzen Sie damit doch virtuell! Wie www.extreme-players.de berichtet, haben die Jungs von Freestyle Productions einen Mod entwickelt, mit dem neben fünf frischen Karten und drei Waffen auch acht originalgetreue nachgebildete Fahrzeuge Einzug halten. Nach der Installation rasen Sie etwa mit Quads, Buggys und dem kultige Shelby Cobra durch die Pampa. Das Wasser machen Sie mit Jetskis, Motorbooten und sogar Kreuzfahrtschiffen unsicher. Vor allem die Jetskis sind in Verbindung mit den Rampen am Ufer eine Heidengaudi. Wie mit Ihrer Ferndienung die Werbeblöcke, überspringen Sie damit mal eben ganze Inseln. Die Ballermänner Glock 17, AK47 und MTE224 komplettieren das ohnehin schon reichliche Arsenal des Hauptspiels. Feuer frei! MARC BREHME

Info: www.extreme-players.de

Bürger schlachten!

Der Mod BATTLEGROUNDS 2 bringt den amerikanischen Bürgerkrieg auf Ihren PC.

AUF DVD

Mod zu: Half-Life 2
Autor: Battlegrounds Mod-Team
Filename: The Battlegrounds
Voraussetzung: Half-Life 2, Steam
Pro + Contra:
+ Bewährtes Spielprinzip mit antiken Waffen
– Lässt grafisch Raum für Verbesserungen
FAZIT: „Gute Schlacht-Geschichte!"


»Sind gut zu Vögeln: Astlöcher.«

»Auf Truppenbesuch: Kirsten Dunst und Carmen Nebel.«

Half-Life 2 | Zwei Kriegsparteien, historische Waffen, das Spielprinzip der *Battlefield*-Titel ... Das kommt Ihnen alles sehr bekannt vor? Stimmt. Schon der Vorgänger der Modifikation *Battlegrounds 2* schickte Sie in den amerikanischen Bürgerkrieg. Damals noch im *Half-Life*-Gewand. Auch in der jetzt veröffentlichten Beta-Version für die *Source*-Engine flitzen Sie mit Muskete und Ladestock über die Karten, nehmen verstreute Flaggenpunkte ein und versuchen, diese solange wie möglich zu halten. Sie kämpfen entweder auf Seite der Royal British Army oder der Colonial United States Continental Army. DVD einwerfen, installieren und Flinte laden! Zack, zack! MARC BREHME

Info: www.bgmod.com

LIES MICH!

MAP-PACK


AUF DVD

»Das passiert, wenn unerfahrene Soldaten Feuerschutz geben.«

Act of War | Auch diesen Monat präsentieren wir Ihnen ausgewählte Spitzenkarten für den Strategiehammer *Act of War*. In Zusammenarbeit mit Planet Act of War gibt es ebenfalls ein Tutorial zur Kartenerstellung, dass jetzt in der Version 1.03 vorliegt. Anschauen lohnt sich, denn der große Map-Contest auf www.planet-actofwar.de läuft auf Hochtouren – und das noch bis Ende Oktober. Für fette Karten gibt es fette Preise. Die Gewinner des Monats August veröffenlichen wir in der nächsten Ausgabe. (MB)

Info: www.planet-actofwar.de

DIFFICULTY-MOD

Dungeon Siege 2 | *Dungeon Siege 2* ist Ihnen zu leicht? Selbst im härtesten Schwierigkeitsgrad verkloppen Sie die Monster mit verbundenen Augen? Dann installieren Sie schleunigst den wohl ersten *Difficulty-Mod* für die Monsterschnetzelei. Damit bretzeln Sie bis zu 30% weniger drauf, die Monster haben aber fast doppelt so viel Saft im Schlag wie im originalen Schwierigkeitsgrad. Außerdem gehört nun die Weichei-Bewusstlosigkeit der Vergangenheit an. Sinken die Lebenspunkte Ihrer Helden auf Null, dürfen Sie den Sensenmann begrüßen. Der Multihack eröffnet dagegen neue Mehrspieler-Möglichkeiten und lässt Sie auch zu sechst und sogar zu acht die Welt Aranna unsicher machen. Na, wenn das keine Herausforderung ist. (AB/MB)

Info: www.forumplanet.com/planetdungeonsiege/topic.asp?fid=6193&tid=1729225

HOCHAUFLÖSENDE SKINS

Half-Life 2 | Sie finden, Alyx und Co. haben mehr Runzeln im Gesicht als Jopi Heesters am Sitzfleisch und wollen virtuelle Faltencreme bestellen? Dann installieren Sie lieber Fakefactorys „High Resolution Characters Skinpack". Die 16 MByte große Datei ersetzt die originalen Charakter-Texturen mit neuen, hochaufgelösten Varianten. (MB)

Info: http://halflife2.filefront.com

DODGEBALL


AUF DVD

»Herr Doktor, schauen Sie mal. Ich habe eine Blasenentzündung!«

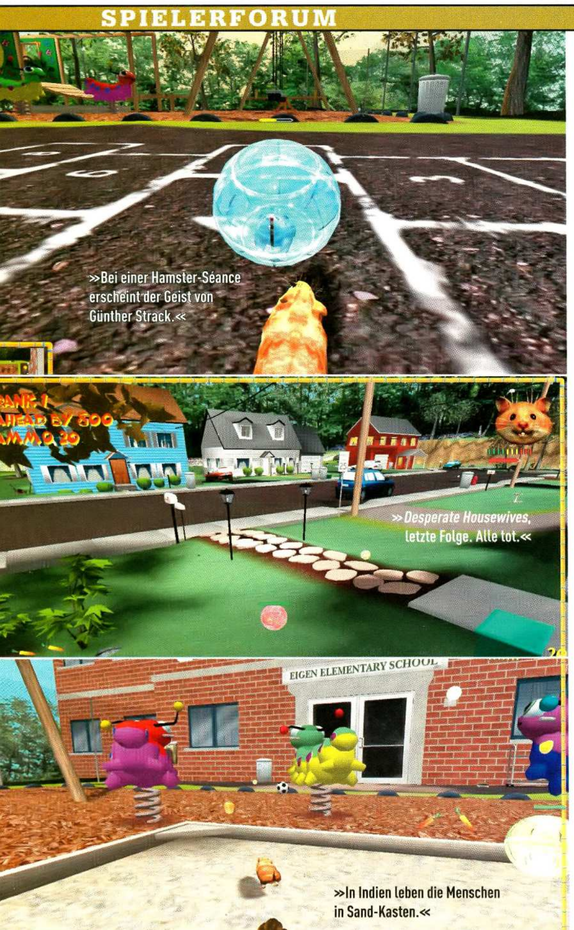
Half-Life 2 | Spätestens seit dem Kinofilm mit dem bescheuerten deutschen Titel *Voll auf die Nüsse* (im Original *Dogdeball*) dürfte Völkerball auch denjenigen ein Begriff sein, die seit dem Schulsport keine Bälle mehr in die Weichteile gehämmert bekamen. Sie stehen auf so etwas? Dann schauen Sie sich einmal den Mod *Dodgeball* für *Half-Life 2* an. Auf der DVD finden Sie die Alphaversion 5.0. (MB)

Info: www.dodgeball.xsystemmods.com

MAPPING-TUTORIAL

Half-Life 2 | Unser Leser Dirk „Haradirki" Marmann hat zuviel Freizeit. Anders können wir uns nicht erklären, wie seine ausführliche Anleitung für alle zukünftigen *Half-Life 2*-Mapper entstanden ist. Sie erfahren, wie Sie mithilfe des dem Spiel beiliegenden Editors „Hammer" erste Gehversuche unternehmen und komplette Karten erstellen. (MB)

Info: www.haradirki.de/hl2



»Bei einer Hamster-Séance erscheint der Geist von Günther Strack.«

»Desperate Housewives, letzte Folge. Alle tot.«

»In Indien leben die Menschen in Sand-Kasten.«

Ich scheiß dich zusammen!

Ihre Exkremente sind tödliche Waffen? Dann fühlen Sie sich im UT 2004-Mod HAMSTERBASH sauwohl! Oder haben Sie Schiss?

UT 2004 | Tiere haben ihren eigenen Willen. Soviel steht fest. Gleiches gilt auch im *Unreal Tournament 2004*-Mod *Hamsterbash*. Darin übernehmen Sie die Rolle eines Hamsters, der aus einer Zoohandlung ausbricht und den Weg in die Freiheit sucht. Blöd, dass die anderen Viecher auch auf der Flucht sind und Ihnen buchstäblich ans Leder wollen. In Gestalt des kleiner Nagers flitzen Sie auf vier Pfoten durch die gesamte Nachbarschaft, verkloppen Ihre Kontrahenten und zerlegen nebenbei auch noch ganze Häuser. Das bringt zusätzliche Punkte. Comic-Grafik und abgefahrene Ideen machen diesen Mod sehenswert wie ein Leinwandabenteuer mit Oscar-Preisträgern.

ABGEFAHREN!

Zu faul zum Rumlatschen? Dann steigen Sie in eine der vielen herumstehenden Hamsterkugeln ein. Diese „Fahrzeuge" kullern mit Ihnen wie eine Vizir-Waschkugel durch die Gegend. In den Dingern hält der Hamster mehr aus, kann höher springen und saust per Booster wie ein geölter Blitz durch die Gegend. Schubsen Sie Gegenstände oder Gegner durch die Botanik, hagelt es Spielpunkte. Jedenfalls bis Ihre Kugel schrottreif ist. Sind Sie dann wieder zu Pfote unterwegs, hilft nur eins gegen die pelzigen Gegner: Jeder Schiss ein Treffer! Ist man hinter Ihnen her, drücken Sie die Maustaste und schon ballern Sie dem Verfolger Ihre Stoffwechselendprodukte um die Nase. Lecker! Vier Karten sind bisher enthalten, unter anderem gibt es Randale auf einem Spielplatz und in einer Garage. *Hamsterbash* ist so erfrischend anders wie eine Intimrasur. Die Grafik wirkt verspielt und ist recht gut gelungen. Einzig die schwammige Steuerung des Nagers sorgt manchmal für Frust. Dafür erlaubt die Physik-Engine irrwitzige Stunts. Der Mod garantiert lustige Gefechte für zwischendurch. Zu zweit oder zu dritt verbringen Sie allerdings viel Zeit damit, sich auf den meist großen Karten zu suchen. Na dann, Hamster la vista, Baby! MARC BREHME

Info: www.eigensoft.com/hamsterbash.htm

Ahoi, browse!

www.gdynamite.de gamesdynamite



»Guter Witz: Blondine am PC.«

Bleib auf Kurs!

Mit unseren Browserspielen machen Sie richtig Schotter oder gehen schiffen.

Gehen wir in die Wirtschaft, kommen wir besoffen zurück. Andere Leute sind so clever und kommen aus der Wirtschaft mit Aktiengewinnen zurück. Nach *Rumble Race* und *Kapitalism* bringt Entwickler Nasenprinz mit *Kapiland* (www.kapiland.de) jetzt eine Geldscheffel-Simulation in Ihr Browserfenster. Dank einer vorbildlichen Einführung für Nachwuchs-Bonzen ist der Einstieg leicht und die Grafik hat einen eigenen Stil. Dank Zufallsereignissen bleibt das Spiel spannend. Vielleicht kürt man Sie ja unverhofft zum Manager des Monats? Nicht neu, aber runderneuert ist die Piratensimulation *Yohoho!* (www.yohoho.de) kürzlich in See gestochen. Sie können Schiffe nun individueller gestalten, die taktischen Möglichkeiten im Kampf sind erweitert und eine überarbeitete Südsee-Grafik tröstet Sie über das Ende des Sommers hinweg. Für Adrenalin-Junkies kommen bei immer mehr Browserspielen sogenannte „Speed-Runden" in Mode – hier läuft dann die ganze Sache im Zeitraffer ab. Die Ankündigung erfolgt aber meist erst wenige Tage vor dem Start. Mit einem Blick auf www.gamesdynamite.de behalten Sie den Überblick. MARC BREHME

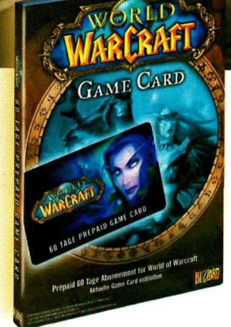
WORLD OF WARCRAFT

60 TAGE PREPAID GAME CARD

WoW-Zocken für lau*

* Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält eine WoW Game Card (60 Tage Prepaid) als kostenloses Dankeschön!

Mit *World of Warcraft* ist für viele fantasybegeisterte Rollenspieler ein großer Traum in Erfüllung gegangen. Das bisher nur Echtzeit-Strategie-Spielern vorbehaltene Warcraft-Universum hat sich nun auch für die große Fangemeinde der Online-Rollenspieler geöffnet und weltweit bereits mehr als 3,5 Millionen Menschen in seinen Bann gezogen. Und die Community wächst und wächst. Mit der Prepaid Game Card können Sie 60 Tage lang *World of Warcraft* spielen. Nach Ablauf der 60 Tage fallen erstmals Abonnementgebühren an. Zum Spielen werden die Vollversion von *World of Warcraft* und eine Internetverbindung benötigt.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich:

1 WoW Game Card (60 Tage Prepaid)

(Art.-Nr. 002729)

(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

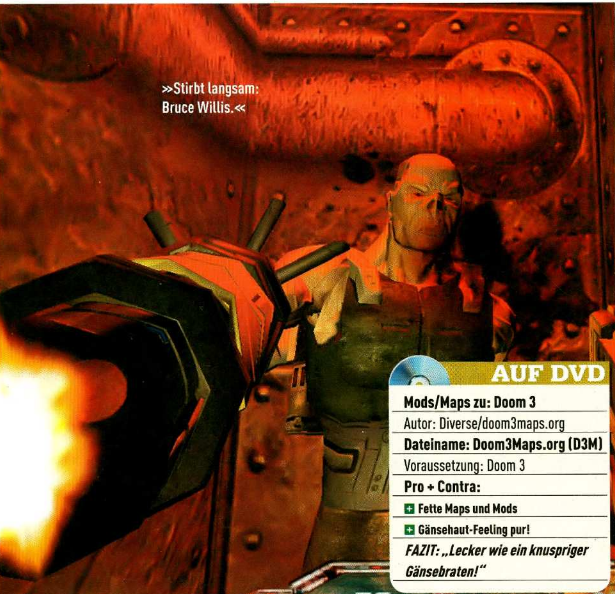
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA PR 22

Nachbars Karten

Unsere Freunde von doom3maps.org befeuern Sie auch in diesem Monat mit spitzenmäßiger Kost. Die haben für Sie wieder ein DOOM 3 MAP-PACK geschnürt, dass Ihnen Augen und Ohren schlackern. Wohl bekomm's!



AUF DVD

Mods/Maps zu: Doom 3
Autor: Diverse/doom3maps.org
Dateiname: Doom3Maps.org (D3M)
Voraussetzung: Doom 3
Pro + Contra:
+ **Fette Maps und Mods**
+ **Gänsehaut-Feeling pur!**

FAZIT: „Lecker wie ein knuspriger Gänsebraten!"



John Carmack, der „Godfather of *Boom*", hat vor zwei Jahren mal in einem Interview erwähnt, dass er gern ein *Beben 2*-Remake erschaffen würde, das auf der leistungsfähigen *Doom 3*-Engine basiert. Ein Jubelschrei ging durch die Zockergemeinde, denn auf so etwas hatten doch wirklich alle gewartet! Tja, geworden ist daraus nichts. Gut, mit *Enemy Territory: Quake Wars* kommt zwar demnächst ein auf der Serie basierendes Spiel, das die Engine nutzt, doch ein echter Ersatz ist das nicht. Also musste sich die Community mal wieder selber helfen.

NICHT REDEN, SONDERN QUAKEN!

Thearreal McKinney ist im Gegensatz zu uns nicht in Selbstmitleid zerflossen, sondern hat den Stier bei den Hörnern gepackt. „Wenn id kein *Beben 2*-Remake liefert, dann mache ich halt selber eines!", dachte er sich wohl. Das Ergebnis dieser folgenschweren Entscheidung kann sich sehen lassen. *Beben 2: Lost Marine* ist eine von Grund auf neu entwickelte Hommage an ids Kult-Titel. Dabei legen Thearreal und seine Mitstreiter Wert auf die Aussage, dass es sich nicht um einen Klon handelt, sondern um ein völlig neues Spiel. Es wurden auch keine Bestandteile aus dem Oldie übernommen. Die bereits erhältliche Demo-Version hat uns wirklich aus den Socken getreten, denn auch wenn es ein eigenständiges Spiel werden soll: Das wohlige *Beben*-Feeling fließt förmlich aus jedem einzelnen Bit von *Lost Marine*. Der Stil ist nahezu identisch, wirkt so stimmungsvoll, als hätte John Carmack selbst Hand angelegt. Troggs, Enforcers, Light Guards, Flyers, Blaster, doppelläufige Schrotflinte – es ist alles drin! Allerdings ist die KI der Gegner nicht ganz so der Bringer und sehr dunkel ist das Ganze auch.

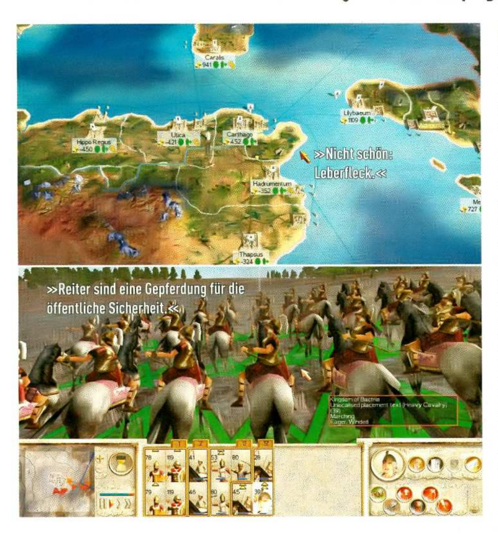
ERHALTEN SIE DEN ZUSCHLAG!

Außerdem diesen Monat im Map-Pack: Die Einzelspieler-Karten *Dust2Dust* mit massig Monsterhorden sowie *Make It To Morning*, deren Metzelspaß an den Horrorfilm *From Dusk Till Dawn* erinnert. Sie treiben es mit mehreren auf den Karten *Aerowalk* und *Acronium* und bohren mit *3mood* die Grafikpracht von *Doom 3* noch weiter auf. Sie möchten noch mehr fetten Stoff? Dann kaufen Sie das PC ACTION-Sonderheft „Doom 3 Mods & Maps"! Ab 28. September am Kiosk! AHMET ISCITÜRK/MARC BREHME

Info: www.doom3maps.org

Geschichts-Runde

Gute Spiele kosten Geld. Sind Sie ein armer Schlucker, verzweifeln Sie entweder an Hartz IV oder greifen zum ROME REALISM MOD, der mit neuen Einheiten und aufgebohrtem Kampfsystem für historische Korrektheit in ROME: TOTAL WAR sorgt.



»Nicht schön: Leberfleck.«

»Reiter sind eine Gepferdung für die öffentliche Sicherheit.«

Rome: Total War | Sie warten auf *Babarian Invasion*, das offizielle Add-on zu *Rome: Total War*? Bis zum Erscheinen empfehlen wir Ihnen den *Rome Realism Mod*. Tom „Hausmeister Krause" Gerhardt tut sich mit einer akkuraten geschichtlichen Umsetzung ja ziemlich schwer, wie sein aktueller Kinofilm *Siegfried* beweist. Die Macher der Modifikation beweisen da ein glücklicheres Händchen. Über 200 neuen Einheiten, die realistischere Stärken und Schwächen als im Hauptspiel haben, ein erneut überarbeitetes Kampfsystem und eine KI mit Vitaminspritze. Was will man mehr? Neue Missionen? Okay, kein Problem. Die Kampagnen von rund 15 Völkern und den dazugehörigen historischen Einflussbereichen sind exakt recherchiert und nachkonstruiert. Meist haben Sie schon ein etabliertes Einflussgebiet zur Verfügung und können außerdem mit jedem Volk und seinen grafisch überarbeiteten Einheiten ganz Europa unterjochen. Damit nicht genug. Das Menü wurde generalüberholt wie die Hupen von Desirée Nick und es gibt einen neuen Soundtrack für die Lauscher. MARC BREHME

Info: www.rometotalrealism.com

AUF DVD

Mod zu: Rome: Total War
Autor: Rome: Total Realism Mod-Team
Filename: RomeTotalRealism_v6_full
Voraussetzung: Rome: Total War
Pro + Contra:
+ Realismus en masse
- Noch gelegentliche Abstürze

FAZIT: „Prima Mod mit beinahe schon Add-on Charakter."

Bundeskartenschau

Bei den aufregenden Missionen unseres grandiosen MAP-PACKS für COMMAND & CONQUER: GENERÄLE haben Sie keine Zeit, unterwegs an den Rosen zu riechen. Schnelle taktische Entscheidungen im Minutentakt fordern Ihnen alles ab.


»Arbeiten erst nach 20 Uhr: Spätzünder.«



»Leicht zu erkennen: Raucherecke.«

Command & Conquer: Generäle | Wieder wartet neues Futter auf die Fans von *Command & Conquer: Generäle*. Unser Map-Pack mit 22 genialen Karten schickt Sie nicht nur in die Wüste, sondern auch in verschneite Gebiete und auf idyllische Inseln. Für die ordentliche Portion Taktik sorgen die besetzbaren Gebäude, in denen sowohl Sie sich als auch die Feinde verschanzen. Heiße Feuergefechte an strategisch wichtigen Brücken bringen Sie ins Schwitzen. Doch nicht nur spannende Mehrspieler-Partien für zwei bis sechs Spieler sind garantiert, auch die Einzelspieler-Mission *New York Downfall* sorgt für Freude. Die liebevoll gestalteten Karten installieren Sie jeweils in einen eigenen Unterordner in **\Eigene Dateien\Command and Conquer Generals Zero Hour\Data\Maps**. Der Ordnername der Karte muss genauso lauten wie die Inhalte des Ordners. Die Zip-Datei in oben genanntes Verzeichnis entpacken und im Gefechts- oder Mehrspieler-Menü unter **Kartenauswahl/inoffizielle Karten** das gewünschte Gebiet wählen! ANDREAS BERTITS

Info: www.cnchq.de

AUF DVD

Mod zu: C&C Generäle
Autor: Diverse/CnChq.de
Filename: bestofcnchqmappack2005
Voraussetzung: C&C: Generäle/Die Stunde Null
Pro + Contra:
+ Spannende Einzelspieler-Mission
+ Gutes Leveldesign der Karten

FAZIT: „Lecker. Schmackhaftes Kartenfutter."

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über das, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Komplette Abhandlung der Themen *Half-Life 1* und *Half-Life 2*. Ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler.
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-4.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichen deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.

SPIELE TIPPS



KURZTIPPS

SPIELETIPPS

EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

TITEL	AUSGABE
Act of War: Direct Action	6/05
Battlefield 2	8/05
Brothers in Arms: Road to Hill 30	6/05
Call of Duty: United Offensive	12/04
Codename: Panzers - Phase 2	9/05, 10/05
Desperados: Wanted Dead or Alive	5/05
Die Siedler 5: Das Erbe der Könige	2/05
Die Sims 2	10/04, 11/04
Doom 3	10/04
Dungeon Siege 2	10/05
Earth 2160	8/05, 9/05
Empire Earth 2	7/05
FIFA 2005	11/04
Full Spectrum Warrior	11/04
Fußball Manager 2005	11/04
Gabriel Knight 3: B. d. H. - B. d. V.	12/04
GTA San Andreas	8/05, 9/05
Half-Life 2	2/05, 3/05
Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde	2/05, 3/05
Knights of Honor	12/04
KotOR 2	4/05, 5/05
Medal of Honor: Pacific Assault	1/05
Need for Speed Underground 2	1/05
Pariah	7/05
Pirates!	3/05
Playboy: The Mansion	5/05
Rollercoaster Tycoon 3	1/05
Rome: Total War	12/04
Soldiers: Heroes of WW2	9/04, 10/04
Spellforce: Breath of Winter	9/04
Spellforce: Shadow of the Phoenix	2/05
Splinter Cell 3: Chaos Theory	5/05
Star Wars Battlefront	12/04, 1/05
Star Wars: Republic Commando	4/05
Stronghold 2	7/05
Swat 4	7/05
The Chronicles of Riddick	4/05
The Moment of Silence	12/04
Vampire: The Masquerade - Bloodlines	2/05
Warhammer 40.000: Dawn of War	11/04
World of Warcraft	3/05, 5/05, 6/05, 10/05

Hilf mir mal kurz!



»Warum trägt der Kerl eine Mütze? Weil er eine Platte hat!«

DUNGEON SIEGE 2

Drücken Sie während des Spielens die **Eingabetaste**, dann öffnet sich die Textzeile. Geben Sie die Cheats jeweils mit einem Pluszeichen direkt davor ein, damit diese aktiviert sind oder schreiben Sie ein Minuszeichen davor, um die Wirkung aufzuheben.

CHEAT	WIRKUNG
bushsux-oluaowr oder twilightzone	Entwicklerbilder beim Teleport
drlife	Unbesiegbarkeit
iraqsux-eszaryz oder opnauticus	Ring des Wissens
quwhba	Ein Treffer genügt
krisrox-lzjlcoj	Mit weniger Stücken
luvtana-aeviyaa	Silberring, Waffe, Rüstung
movie	Film aufzeichnen
superchunky	Mit mehr Stücken
version	Versionsinfo anzeigen

CONFLICT: GLOBAL STORM

Starten Sie das Spiel. Halten Sie nun die linke **Umschalttaste** gedrückt und tippen Sie **desertwatch** ein. Anschließend steht Ihnen das Cheatmenü in den Optionen zur Verfügung.

DIE SIMS 2: NIGHTLIFE

Öffnen Sie per Tastenkombination **Strg-Umschalt-C** das Cheats-Fenster und aktivieren Sie mit dem Befehl **boolprop testingcheatsenabled true** zunächst die Cheats. Laden Sie einen Spielstand, halten Sie die **Umschalttaste** dabei gedrückt und klicken Sie auf einen x-beliebigen Sim. In dem auftauchenden Menü können Sie nun **Make Vampire** wählen – und schon haben Sie einen Blutsauger erschaffen. Mit diesem Cheat lassen sich auf Knopfdruck auch sämtliche Bedürfnisse, Fähigkeiten, Laufbahnen, und vieles mehr ändern, sowie Wünsche erfüllen. Zusätzlich können Sie folgende Kommandos im Cheat-Fenster eingeben, wobei Sie **x** durch dann durch den gewünschten Zahlenwert ersetzen:

CHEAT	WIRKUNG
aging on/off	Sims altern/altern nicht
deleteAllCharacters	Alle Nachbarn entfernen
Kaching	1.000 Simoleons
Motherlode	100.000 Simoleons
moveObjects on/off	Objekte überall platzieren an/aus
slowMotion x	Spielgeschwindigkeit x
StretchSkeleton x	Simsgröße auf x setzen
twinzr2cute oder twinsr2cute	Es werden Zwillinge

DIE SIEDLER 5: LEGENDEN

Tippen Sie einfach in der Missionsauswahl die Befehle aus unserer Liste ein, um die jeweilige Karte freizuschalten.

CHEAT	MISSION
loveisallaroundyou	Neuland
ihadablast	Patrouille
mysticelements	Nachbarschaft
newcastle	Der Wolfsbau
whataday	Rache
greatestsnowonearth	Das reiche Land
tunafishfillet	Das schöne Land
thebestwave	Rohe Gewalt
letsgoswimming	Die Smaragdebene
champagnepowder	Dämonenzeit
uptoscotland	Tödliche Lieferung
allyouneedislove	Dunkelheit
abracadabra	Licht und Schatten
twoofhearts	Restauration
magicmenu	Grabenkampf
silverrings	Göttlicher Zorn
middleages	Verdorbenes Licht

LIES MICH!

DUNGEON SIEGE 2

MYSTERIÖSES GEHEIMLEVEL

Mit ein paar einfachen Zutaten können Sie sich in einen Bonuslevel katapultieren. Zum einen erscheint im Spiel unverhofft ein Monster mit dem Namen ??? und Level 99. Vor allem, wenn viel Beute herumliegt, zeigt sich der Bursche. Er ist nicht aggressiv und verschwindet nach wenigen Sekunden wieder, lässt aber bei einem Angriff bis zu drei Gegenstände fallen. Bei seinem Tod erhalten Sie einen geheimnisvollen Stein, auf dem ein Spruch eingraviert ist. In der deutschen Version hat sich ein Schreibfehlers eingeschlichen: Korrekt müsste es **columnarius sectorus** heißen. Diese Losung sprechen Sie in einem beliebigen Schrein der Beschwörung aus, wodurch Sie in einer geheimnisvollen Höhle landen. Als Schlüssel für die dortigen Türen dienen folgende Gegenstände:

GEHEIMNISVOLLER EIMER

Teleportieren Sie sich von Eirulan aus ins „Verlorenes Tal der Azuniten" und marschieren Sie nach Osten. An den Mauerstücken ist ein Schalter, mit dem Sie den Aufzug direkt daneben aktivieren. Auf diese Weise gelangen Sie in „Eine längst vergessene Elbenruine". Suchen Sie nach den vielen versteckten Schaltern. Unten gelangen Sie in „Ein Elbengefängnis" und betätigen dazu gleich am Eingang den „Lampen-Schalter". Auf dem Treppenabsatz weiter vorn steht nun ein Geheimraum mit dem Eimer offen.

GEHEIMNISVOLLE MASKE

Die Maske bekommen Sie, wenn Sie die Kampfarena in Aman'lu unter der Kneipe komplett absolvieren. Sprechen Sie für die Aufgabe mit dem Wirt und gehen Sie dabei nicht auf das Seemannsgarn ein.

GEHEIMNISVOLLES BUCH

Im dritten Akt bekommen Sie die Aufgabe **Sagengut Arannas** vom Gelehrten Telgrey im Nordosten von Kalrathien. Die Sache ist ziemlich umfangreich, da Sie alle 20 Sagenbücher für ihn finden sollen. Sprechen Sie ihn danach noch mal an, sonst rückt er die Belohnung nicht heraus.

Fable – The Lost Chapters

Alle sollen Angst vor Ihnen haben und Sie gleichermaßen als Helden anhimmeln? Frauen fallen scharenweise um, sobald Sie um die Ecke kommen? In Lionheads FABLE: THE LOST CHAPTERS ist das alles und noch viel mehr möglich.

ALLGEMEINE TIPPS

Erfahrungspunkte

Wer richtig viele Punkte absahnen will, sollte stets auf seinen Kampfmultiplikator achten. Sie dürfen sich von den Gegnern nicht treffen lassen, wenn Sie den Wert erhöhen wollen. Sehr hilfreiche Fähigkeiten sind die Sprüche „Physical Shield" und „Slow Time". Damit erleiden Sie kaum Schaden, sodass sich der Multiplikator schnell aufbaut.

Hinweise: Heben Sie sich die Aegis-Tränke für die Momente auf, in denen Ihr Kampfmultiplikator sehr hoch ist. Umso höher dieser Wert ist, desto mehr Erfahrung bekommen Sie durch die Tränke.

Fertigkeiten

Auch wenn Sie theoretisch alle Fertigkeiten ausbauen können, gibt es doch ein paar absolute Glanzlichter, die jeder Charakter beherrschen sollte, egal ob er als Nahkämpfer, Magier oder Bogenschütze agiert.

1. „Physical Shield" ist die wichtigste Fähigkeit im Spiel. Sie werden nicht zu Boden geworfen, aus dem Gleichgewicht gebracht oder bei einem Angriff unterbrochen, wenn der Schild aktiv ist. Empfohlene Spruchstärke: 4.

2. „Heal Life" hilft enorm, wenn Sie Nichtspielercharaktere (NPCs) beschützen oder eskortieren. Mit diesem Zauber heilen Sie nicht nur sich selbst, sondern auch Ihre Gefolgsleute und Verbündeten. Empfohlene Spruchstärke: 3.

3. „Slow Time" ist der beste Spruch, um unbeschadet an Gegner heranzukommen und feindlichen Attacken auszuweichen. Zweiter Vorteil – mithilfe von „Slow Time" gelangen Sie leicht auf die Rückseite der Monster, die immer empfindlicher ist. Empfohlene Spruchstärke: 3.

4. Wer mit Fernwaffen kämpft, braucht auf jeden Fall „Multi Arrow". Damit machen Sie deutlich mehr Schaden, gerade bei Endgegner-Kämpfen ist das sehr hilfreich. Empfohlene Spruchstärke: 4.

5. Im Verlauf des Spiels treten Sie immer größeren Monstergruppen gegenüber. Da kommt „Infernal Wrath" gerade recht. Dieser Flächenzauber ist auf hohen Stufen sehr effektiv. Empfohlene Spruchstärke: 3. Wer es sich leisten kann, meistert diesen Zauber auf der Stufe 4.

LEGENDÄRE WAFFEN

Einige der legendären Waffen sind hinter den Dämonentüren versteckt. Wie Sie die Türen öffnen, lesen Sie im Abschnitt Dämonentüren. Darüber hinaus gibt es aber drei Waffen, die etwas schwieriger zu bekommen sind.

Auf zur Dunklen Seite

In der Chapel of Skorm gibt es für besonders böse Spieler eine mächtige Waffe als Belohnung, den Skorm-Bogen. So geht's:

1. Spielen Sie zunächst, bis Sie die Karten Oakvale und Twinblades Camp freigeschaltet haben.

2. Reisen Sie zur Chapel of Skorm und teleportieren Sie sich zu Twinblades Camp. Dort rekrutiert der Held den Söldner.

3. Rückruf-Teleport zur Kapelle ausführen.

4. Mithilfe des Siegels nach Oakvale teleportieren und den dortigen Söldner anheuern.

5. Erneut Rückruf-Teleport zur Kapelle ausführen.

6. Warten Sie als böser Held bis Mitternacht und opfern Sie die beiden Söldner. Gutgesinnte Spieler opfern am besten um die Mittagszeit. Das sollte auf jeden Fall reichen, um den Bogen zu erhalten.

7. Wer noch weitere NPCs opfert, am besten neutrale Bürger, bekommt den Titel Necromant.

Gut und teuer

1. Im Temple of Avo wartet das Sentinus-Schwert auf Sie. Allerdings müssen Sie dafür einen Haufen Gold spenden. Die Höhe der Spende hängt von Ihrer Gesinnung ab. Als richtig böser Spieler genügen „schon" 45.000 Goldstücke, neutralgesinnte Helden berappen 100.000 Öcken – und die auf einen Streich. **Tipp:** Reisen Sie direkt nach der zuvor beschriebenen Opferaktion in der Chapel of Skorm zum Avo-Tempel. Ihre Gesinnung dürfte böse genug sein, um das Schwert zum Vorzugspreis zu erhalten.

2. Nachdem Sie Sentinus besitzen, spenden Sie gleich danach weiter. Für je ein Goldstück erhalten Sie das Geschenk der Jugend (reduziert das Heldenalter) und den Ehrentitel „Paladin".

Ein Hauch von Artus

1. Vor dem Avo-Tempel befindet sich ein Hügel mit einem Schwert im Stein. Um die Waffe herauszuziehen, sind die drei Stärke-Attribute zu verbessern. Das Programm speichert Ihre Stärkewerte beim ersten Versuch ab.

2. Merken Sie sich die Werte und erhöhen Sie diese um jeweils drei Punkte. Jetzt ist der Held fit genug, um das Harbinger-Schwert herauszuziehen. Sollte es wider Erwarten nicht reichen, steigern Sie die Attribute bis zum Maximum.

SCHLECHTE KINDHEIT

Sie möchten gleich zu Beginn des Spiels ein richtiger Rotzlöffel sein? Kein Problem:

1. Bei dem Warenlager zerschlagen Sie die Fässer, nachdem Sie dort als Wachposten eingesetzt sind.

E
F
G



Der Ehebrecher versteckt sich mit seiner Geliebten in einer lauschigen Hausecke (1). Behalten Sie sein Bestechungsgeld oder verpetzen Sie ihn. Es geht auch beides.



Die Spatzen, die der Held beseitigen soll, sind nur schwer auszumachen. Schauen Sie vor allem auf den Dächern und in den Büschen nach, um die Piepmätze aufzustöbern.

So finden Sie die Silberschlüssel für die verschlossenen Truhen

SILBERSCHLÜSSEL	FUNDORT
☐ 1	Hinter den Dornen in Lookout Point
☐ 2	Im Kleidergeschäft in Bowerstone South, oben auf dem Balkon
☐ 3	Aus einer der Angelstellen in Fisher Creek herausholen
☐ 4	Aus der Angelstelle am Bach in Guild Woods fischen
☐ 5	Am Ende der kaputten Brücke im Norden von Greatwood Lake
☐ 6	Aus einer der Angelstellen auf der Orchard Farm herausfischen (manchmal fängt man eine Coron Visor-Tätowierungskarte)
☐ 7	Mit der Schaufel bei den Blumen in Rose Cottage ausgraben
☐ 8	Mit der Schaufel in der Mitte des Pilzrings im Norden der Hobbe Caves/Focus Chamber ausbuddeln
☐ 9	Im Süden von Darkwood Lake in das Loch des großen Steins reinschießen
☐ 10	Im Westen von Ancient Cullis Gate aus der Angelstelle auf der Brücke fischen
☐ 11	Aus der Angelstelle in der Nähe des Dämonentors in The Grey House fischen
☐ 12	Buddeln Sie am Fuße der Axt-Statue im Memorial Garden in Oakvale.
☐ 13	Im Südwesten von Twinblades Camp neben der Truhe an der Mauer buddeln
☐ 14	Aus der Angelstelle links vom Eingang in Witchwood Stones fischen
☐ 15	Aus der größten Angelstelle in Witchwood Lake fischen
☐ 16	Im Südwesten von Knothole Glade zwischen den Häusern auf der von Farnen umsäumten Schmutzstelle buddeln
☐ 17	In den kleinen Feldern bei dem Häuschen im Westen von Windmill Hill buddeln
☐ 18	Hinter der Windmühle in Windmill Hill ist ein weiterer verschmutzter Platz – dort buddeln
☐ 19	Nach dem Kampf mit Thunder in Headman's Hill verschwindet der Gegner in einer Höhle. Am Eingang ist eine Angelstelle – dort den Schlüssel rausfischen.
☐ 20	Das Bett in Lady Greys Schlafzimmer durchsuchen
☐ 21	Im südlich gelegenen Mausoleum in Lychfield Graveyard zu finden
☐ 22	Aus einem der Gräber rechts vom Mausoleum in Lychfield Graveyard buddeln
☐ 23	Aus der Angelstelle im Westen von Lychfield Graveyard fischen
☐ 24	Im Norden von Cliffside Path neben der Kiste graben
☐ 25	Die Tür vom Leuchtturm in Hook Coast eintreten und den Schrank durchsuchen
☐ 26	Auf The Lost Bay beim Grab rechts neben dem Haus graben
☐ 27	Bei der Angelstelle in Necropolis rausfischen
☐ 28	Beim Hühnertreten in Oakvale gewinnen
☐ 29	Preis beim Angelwettbewerb in Fisher Creek
☐ 30	Dieser kleine Lump hat sich bis Redaktionsschluss nicht gezeigt. Werden Sie zum Schlüsselfinder und gewinnen Sie eine Collector's Edition von *Age of Empires 1* und *2* (siehe Seite 142).

2. Anstatt dem kleinen Jungen zu helfen, den der große Macker bedroht, schlagen Sie einfach auf das Opfer ein. Den Teddybär für das Mädel bei den Scheunen erhalten Sie trotzdem.
3. Nachdem Sie den untreuen Ehegatten aufgestöbert haben, nehmen Sie dessen Bestechungsgeld an. Sie können danach trotzdem bei seiner Frau petzen gehen.

HELDENGILDE

Ausbildung

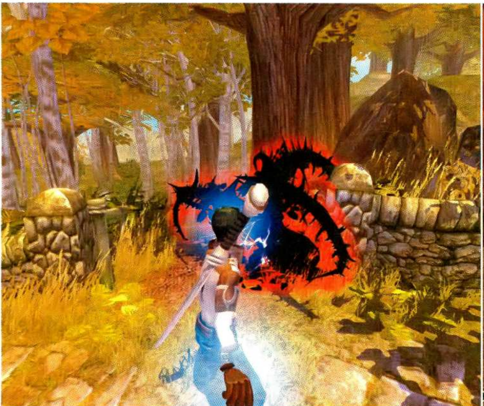
Laufen Sie mit Whisper zum Übungsgelände und machen Sie sich mit der Steuerung vertraut. Wenn Sie alle drei Lehrgänge abgeschlossen haben, nehmen Sie sich die Zeit, um bei den drei Trainern jeweils die Note A+ zu erreichen. Zur Belohnung gibt es einige nützliche Waffen und Gegenstände. Am schwierigsten ist der Bogenschützen-Test. **Tipp:** Auf jeden Fall in der Ego-Perspektive schießen, damit lässt sich viel leichter zwischen den Zielen wechseln.

Abenteuerregeln

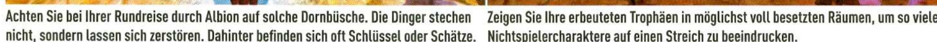
1. Um alle Geheimnisse im Spiel zu entdecken, benötigen Sie eine Lampe, eine Angel und einen Spaten.
2. Halten Sie immer Ausschau nach auffälligen Schmutzstellen im Gelände. Meist sind diese von Pflanzen kreisförmig umringt. Dort sind Gegenstände vergraben.
3. Gräber sind ebenfalls mit dem Spaten manipulierbar. Achten Sie daher auf die Menüanzeige. Sobald das Spatensymbol dort erscheint, können Sie losgraben.
4. Kreisförmige Wellen im Wasser sind Angelstellen, an denen Sie weitere Schätze, Tränke und Silberschlüssel erbeuten können.
5. Trainieren Sie die Schleichfertigkeit Guile, um ungestört alle Häuser auszurauben. Truhen, Schränke, Regale und Kommoden bergen oft nützliche Gegenstände. Achten Sie nur darauf, dass sich kein NPC in unmittelbarer Nähe aufhält.
6. Nehmen Sie sich Zeit, jede Karte genau abzulaufen. Fast überall gibt es versteckte Truhen, die abseits der Wege stehen oder auch hinter Dornbüschen versteckt sind. Am kniffligsten sind die verschlossenen Truhen, für die jeweils eine bestimmte Anzahl Silberschlüssel im Inventar sein muss. Zum Glück haben wir für Sie Listen mit allen Fundorten der Schlüssel und Truhen zusammengestellt, sodass Sie den Überblick behalten.

Optionale Aufgaben:

1. Begeben Sie sich in den Garten zu der grünen Markierung, die auf der Minikarte zu sehen ist. Brechen Sie den Rekord des Adepten, um 25 Goldstücke zu gewinnen. **Trick:** Es genügt, nur kurz auf die Rasenfläche vor der Dämonentür zu treten. Danach sofort umkehren und zurücksprinten.
2. Betreten Sie das kleine Haus im Norden und sprechen Sie mit der Frau. In der Nähe des Übungsplatzes sammeln Sie vier rote Äp-







Achten Sie bei Ihrer Rundreise durch Albion auf solche Dornbüsche. Die Dinger stechen nicht, sondern lassen sich zerstören. Dahinter befinden sich oft Schlüssel oder Schätze.

Zeigen Sie Ihre erbeuteten Trophäen in möglichst voll besetzten Räumen, um so viele Nichtspielercharaktere auf einen Streich zu beeindrucken.

fel und liefern Sie ab. Als Belohnung erhalten Sie einen Blaubeerkuchen.

3. (Böse) Nachdem Sie den Lehrgang im Bogenschießen abgeschlossen haben, erscheint ein Aufgaben-NPC am Fluss. Sprechen Sie den Mann an und feuern Sie auf die Spatzen, um sich etwas Gold dazuzuverdienen. Die Vögel finden Sie auf den Dächern der Gilde und auf den Pflanzen im kleinen Park.

4. Nachdem Sie alle Tests abgeschlossen haben, können Sie mit Whisper in den Wald ziehen. Dort treffen Sie auf drei Banditen, die Sie mit dem Bogen ausschalten.

Wespengefahr

Bei dem großen Kartentisch am Eingang der Gilde nehmen Sie die erste Hauptaufgabe an. Verlassen Sie die Gilde und sprechen Sie mit dem Bettler an der Kreuzung. Entweder Sie verscheuchen ihn mit einem Furz oder Sie terrorisieren den Bettler. Rennen Sie weiter zur Picknic Area und erledigen Sie die Wespen. Die Wespenkönigin machen Sie mit dem Bogen ohne größere Schwierigkeiten unschädlich. Sobald alle Gegner beseitigt sind, laufen Sie zu den Tischen und nehmen das Essen sowie den Heiltrank an sich. Danach eilen Sie zurück zum Lookout Point und reisen nach Norden in die Stadt Bowerstone. Kaufen Sie sich hier auf jeden Fall einen Spaten, da Sie noch viel und oft buddeln ...

BOWERSTONE

Optionale Aufgaben:

1. Sprechen Sie mit dem alten Mann am Hafen in Bowerstone Quay. Kommen Sie seinen Wünschen nach, um einige neue Haarschnitte und eine Tätowierung zu erhalten.

2. Laufen Sie nach Fisher Creek und erledigen Sie die Wespen, die den Fischer bedrohen. Zum Dank erhalten Sie eine Angelrute und er weiht Sie in die hohe Kunst des Fischens ein.

3. Betreten Sie das Wirtshaus in Bowerstone und spielen Sie das Kartenspiel. Wenn Sie alle Paare in weniger als 35 Sekunden finden, erhalten Sie eine Puppe. Verlassen Sie nun das Wirtshaus und warten Sie auf den kleinen Jungen. Er gibt Ihnen eine weitere Nebenaufgabe. Wo Sie die restlichen Puppen finden, entnehmen Sie bitte dem Extra-Kasten „Puppenspiel“.

4. Beim Lehrer lassen sich gefundene Bücher gegen einen Zaubererhut eintauschen. Spenden Sie so lange Bücher, bis Sie die Belohnung erhalten.

5. Folgen Sie dem Kind, das Sie auf der Straße anspricht, zu seiner Mutter. Sie brauchen vier blaue Pilze, um die Aufgabe zu lösen. In Barrow Fields treffen Sie auf einen Händler, der alle nötigen Hinweise parat hat und selbst einen Pilz zum Kauf anbietet.

Obstfarm-Aufgabe

Für beide Varianten dieser Aufgabe gilt: Fangen Sie die Feinde so bald wie möglich ab. Benutzen Sie den Bogen oder Magie, um die Feinde bereits frühzeitig zu schwächen. Wenn Sie die böse Variante gewählt haben, eskortieren Sie die Banditen bis zu den Kisten und stellen Sie die Soldaten, bevor die die Diebe erreichen. Den Kampf gegen Whisper gewinnen Sie ohne großes Risiko, wenn Sie die Zeitverlangsamung einsetzen. Sie bearbeiten Whisper mit dem Bogen und weichen dabei ständig zurück, um den Nahkampfattacken fernzubleiben.

Hobbe-Jagd-Wettkampf

Diese Nebenaufgabe führt Sie erneut zur Obstfarm. Sie sollen mehr Hobbe-Monster erledigen als Ihre Kollegin. Konzentrieren Sie sich auf die kleinen Gegner und greifen Sie zuerst die Magier an. Überlassen Sie die zähen Brocken Ihrer Widersacherin und erhöhen Sie weiter Ihre Opferzahl. Da Whisper Ihren Gegnern gern den Todesstoß versetzt, um die Lorbeeren zu kassieren, verlassen Sie gleich zu Beginn der Aufgabe den Steg. Kümmern Sie sich um die Feinde, die von hinten anrücken. Auf diese Weise verhindern Sie, dass die Heldin Ihnen in die Quere kommt.

Händler-Eskorte

Wenn Sie über den Heilungszauber verfügen, gerät diese Aufgabe zum Kinderspiel, da Sie die Händler jederzeit heilen können. Nutzen Sie den Halte-Befehl, wenn Sie auf Gegner treffen, damit die Händler nicht ins Kreuzfeuer geraten.

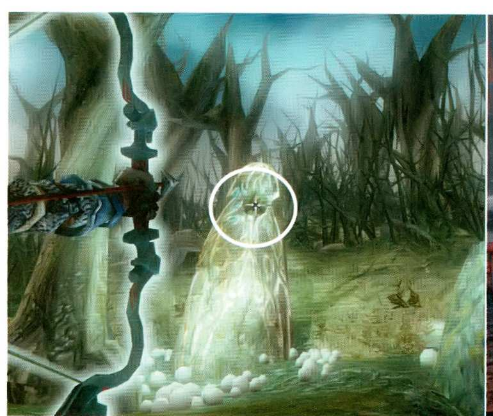
Hobbe-Höhle

Inzwischen sind Sie berühmt genug, um diese Nebenaufgabe anzunehmen. Folgen Sie der Markierung, bis Sie das Gebiet Rose Cottage erreichen. Hinter dem Haus finden Sie einige Hecken, die Ihnen den Weg zu einer Schatzkiste und 500 Goldstücken versperren. Es gilt als böse Tat, wenn Sie die Hecken aus dem Weg räumen. Sprechen Sie mit der alten Frau im Haus und begeben Sie sich zur Hobbe-Höhle. Beseitigen Sie die Gegner und betreten Sie den ersten Raum auf der rechten Seite der Höhle. Sichern Sie diese Kammer und befreien Sie den Gefangenen. Kehren Sie auf den Korridor zurück und betreten Sie den zweiten Raum. Dort finden Sie eine Silberschatztruhe. Schlagen Sie sich nun bis zur letzten Halle durch. Wenn Sie den Mann gegen den Jungen austauschen, rechnet man Ihnen das als schlechte Tat an. Um den Jungen unbeschadet nach Hause zu bringen, sprinten Sie an allen Gegner vorbei und betreten schnellstmöglich den nächsten Abschnitt. Wiederholen Sie den Vorgang so oft, bis Sie die Höhle verlassen haben. Ob Sie die Beute teilen, bleibt Ihnen überlassen.

Schatz des Geisterpiraten

Eilen Sie zum Strand im Osten von Oakvale und sprechen Sie mit dem Geist. Helfen Sie der gestrandeten Seele und legen Sie sich eine Schaufel zu. Rennen Sie zum langen Strand im Süden und graben Sie neben der kleinen Hütte. Das Gold überreichen Sie der Frau, die am Strand spazieren geht. Anschließend berichten Sie dem Gespenst von Ihren Taten und begeben sich zum Friedhof im Norden. Unterwegs haben Sie die Möglichkeit, eine Schatzkiste zu plündern. Auf dem Friedhof graben Sie neben der eine Axt schwingende Statue, um den letzten Schatz des Piraten zu heben. Die böse Alternative: Sie behalten das Gold und buddeln trotzdem an der beschriebenen Stelle den Schatz aus.





Wenn Sie in Darkwood Lake unterwegs sind, holen Sie sich mit einem gezielten Bogenschuss aus diesem auffälligen Felsen einen der begehrten Silberschlüssel.



Wenn Sie schon die Höhlen der seltsamen Hobbe-Monster durchkämmen, buddeln Sie gleich in der Focus Chamber einen weiteren Silberschlüssel hervor.

Truhen

	BENÖTIGTE SILBERSCHLÜSSEL	FUNDORT
☐	5	Greatwood Lake
☐	5	Hobbe Caves/Cave Larder
☐	10	The Grey House
☐	10	Circle of the Dead
☐	15	Darkwood Lake
☐	15	Witchwood Stones
☐	15	Höhle in Headsman's Hill
☐	15	Schlafzimmer von Lady Grey
☐	15	Leuchtturm in Hook Coast
☐	20	Heroes Guild
☐	25	Necropolis
☐	30	Lost Bay am Strand

Optional: Abstecher zu The Grey House

In dem verlassenen Haus finden Sie einige nützliche Gegenstände (unter anderem zwei Aegis-Tränke – ein kurzer Abstecher lohnt sich. Durchsuchen Sie die Regale, um Notizen über einen kaltblütigen Mord zu entdecken. Nachdem Sie die Untoten beseitigt haben, laufen Sie hinter das Haus und durchsuchen die Vogelscheuche.

Darkwood Bordello

Endlich können Sie so richtig zeigen, was ein Hengst ist – und das, ohne einen Penny zu zahlen. Füllen Sie den Bordell-Besitzer Grope ordentlich mit Bier ab. Nach sechs Glas wankt er hoch ins Bett und verrät, wo die Bordell-Urkunde vergraben ist. Übergeben Sie das Dokument an die Puffmutter und übernehmen Sie das Etablissement. Jetzt können Sie sich die Mädels ganz umsonst zu Gemüte führen. Danach ist der Held auch geeignet, die Dämonentür hinter dem Bordell zu betreten. Zur Belohnung gibt es den Pimp Hat.

TWINBLADE'S CAMP

Sucht die Seherin der Räuber

1. Um an dem verschlossenen Tor vorbeizukommen, erledigen Sie zuerst alle Wachen.

2. Wenn die Banditen in Alarmbereitschaft sind, verstecken Sie sich an der Westseite dieses Abschnitts. In der Nische bei den Fässern haben Sie durch den großen Felsen ein gutes Versteck und sind vor den Blicken der Räuber geschützt. Warten Sie, bis das Tor geöffnet ist und neue Wachen erscheinen.

3. Sobald die Banditen an Ihnen vorbei gelaufen sind, schleichen Sie durchs Tor.

4. Im folgenden Abschnitt öffnen Sie alle Kisten, um die fünf Teile der Räuberbekleidung zu bekommen. Ziehen Sie die Klamotten an.

5. Den Pass bekommt der Held entweder durch ein erfolgreiches Glücksspiel in der Schenke oder Sie bringen den Räuber bei den Fässern um die Ecke, sobald Sie unbeobachtet sind.

6. Passieren Sie das Tor und betreten Sie das Elitecamp. Schalten Sie die Wache bei den Käfigen aus und lassen Sie die beiden Frauen entkommen. Dieser Vorfall lenkt die Banditen ab und Sie können ungehindert zu Twinblades Zelt marschieren.

Boss-Gegner: Twinblade

Diesen Riesen besiegen Sie ohne größere Probleme. Achten Sie darauf, dass Sie nicht zu nahe an die übrigen Banditen geraten, da Sie sonst schnell ein Schwert im Rücken stecken haben. Weichen Sie den Standardangriffen des Endgegners aus, bis er beide Klingen in den Boden rammt. Solang seine Waffen in der Erde stecken, umkreisen Sie den Feind und attackieren seinen ungeschützten Rücken. Wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie als Sieger des Kampfes hervorgehen. Wenn Sie Twinblade den Rest geben, erhalten Sie 150 böse Punkte und haben die ganze Räuberbande am Hals. Vergessen Sie nicht, die Kisten in seinem Zelt zu plündern. Bei der Klippe im Norden wartet ein Diamant auf einen neuen Besitzer. Anschließend kehren Sie in die Heldengilde zurück und sprechen mit Maze.

WITCHWOOD

Weißer Balverin

Teleportieren Sie nach Witchwood und folgen Sie den goldenen Aufgabenmarkierungen. In Knothole Glade sind Sie am Tor zunächst mit einigen Balverins konfrontiert. Der Zauber „Slow Time" ist sehr hilfreich gegen die blitzschnellen Attacken der Werwölfe. Landen Sie zehn Treffer, damit sich der Balverin zurückzieht. Nach dem Gespräch eilen Sie zu den vier Wohnhäusern im Südwesten der Stadt. Nach einem weiteren Angriff des Balverins erhalten Sie eine Silber-Verstärkung, mit der Sie dem Untier besonders viel Schaden zufügen können, wenn Sie die Verstärkung in eine Waffe einsetzen. Nach dem dritten Angriff flüchtet der weiße Balverin aus der Stadt. Setzen Sie dem Spuk ein Ende und holen Sie sich Ihre Belohnung ab.

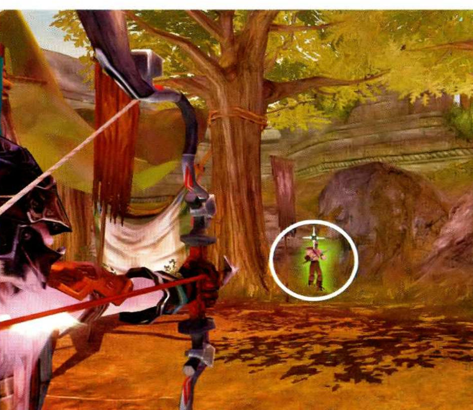
Die Arena

Hinweis: Falls Sie schon jetzt einen glänzenden Plattenpanzeranzug tragen möchten, sparen Sie sich rund 32.000 Goldmünzen auf, bevor Sie in die Arena betreten. Der Arena-Laden hat alle Teile dieser seltenen Rüstung im Angebot. Wenn Sie die Aufgabe abgeschlossen haben, dürfen Sie die Arena nicht mehr betreten.

Innen warten Sie auf ein Zeichen der Wächter. Decken Sie sich mit Heilungs- und Manatränken ein, damit Sie alle Kämpfe ohne Unterbrechung absolvieren können. Die Gegner sind nicht besonders anspruchsvoll. Wenn Sie dennoch in Bedrängnis geraten, locken Sie die Feinde zu den drehenden Klingen, um sie zu beschäftigen. Die Trolle erledigen Sie mit dem Bogen und weichen dabei den Steinen aus, indem Sie ständig in Bewegung bleiben. Wenn Sie ein Schwert verwenden möchten, um die Trolle zu besiegen, rollen Sie zu deren Kehrseite, wenn sie die Fäuste auf den Boden schlagen. Greifen Sie immer den Rücken des Feindes an, damit Sie nicht von den mächtigen Armen getroffen werden. Der Riesenskorpion ist der Endgegner der Arena. Bleiben Sie auf Distanz und feuern Sie mit dem Bogen auf den Boss. Seinen Rammattacken entgehen Sie mit Seitwärtsrollen. Vereinfachen Sie sich den Kampf mit Slow Time. Zielen Sie immer auf sein verwundbares Auge. Sobald das Auge leuchtet, ist der Skorpion besonders verwundbar. Böse: Wenn Sie Whisper



Im Darkwood Bordello können Sie diese schicke Frisurhaube abstauben. Zusammen mit den erhältlichen Frauenkleidern ist Ihr Held ein regelrechter Blickfang, oder?



Als böser Spieler kommt es gar nicht in Frage, den benötigten Ausweis zu kaufen. Erledigen Sie einfach mit einem gezielten Schuss den Verkäufer und holen Sie sich den Pass.

im Arenakampf den Gnadenstoß verpassen, bekommen Sie zusätzliche 10.000 Goldstücke. Anschließend suchen Sie das Grey-Haus auf, um mit Ihrer Schwester sprechen.

Optionale Aufgaben

• Verirrter Händler

Eilen Sie zur Karte Abandoned Road und schlagen Sie sich auf die Westseite durch. Dort finden Sie den verirrten Mann. Begleiten Sie ihn zur Ostseite des Bereichs, um den Schatztipp Nr. 2 zu erhalten.

• Durchbruch

Beseitigen Sie alle Banditen, bevor der Gefangene entkommen kann.

• Bogenschützen-Wettkampf

Nehmen Sie an dem Bogenschützenwettbewerb in Knothole Glade teil, um Schatztipp Nr. 4 zu ergattern. Wenn Sie über 250 Punkte erzielen, erhalten Sie eine Trophäe. Falls Sie nicht genügend Punkte erreichen und keine Lust auf weitere Versuche haben, legen Sie einfach den Wettbewerbsveranstalter schlafen. Jetzt können Sie die Trophäe und den Schatztipp vom Boden aufheben.

• Angriff der Attentäter

Sobald Sie die Arena hinter sich gelassen haben, sind Ihnen fünf Meuchelmörder auf den Fersen. Wehren Sie alle fünf Attentate ab, damit Sie Schatztipp Nr. 5 erhalten.

1. Knothole Glade: Rennen Sie über die Brücke im Norden, damit der Mörder erscheint.

2. Witchwood Cullis Gate: Biegen Sie im Norden in den kleinen Pfad ab und rennen Sie hinter die steinerne Halbkugel.

3. Windmill Hill: Steigen Sie die Stufen der Windmühle nach oben.

4. Prison Path: Laufen Sie Richtung Pier. Sie treffen auch auf den Attentäter, wenn Sie dort den Archäologen retten.

5. Hook Coast: Eilen Sie zu den Wohnhäusern im Norden und gehen Sie auf die Glocke zu.

• Halsband der Geister-Oma

Der entflohene Mörder hält sich bei Greatwood Lake auf. Bringen Sie den Mann zur Strecke und überreichen Sie dem Farmer das gesuchte Amulett.

Hochzeit mit Lady Grey

1. Sobald der Held Bowerstone North betreten kann, kauft er als Erstes eine schwarze Rose für Lady Grey.

2. Falls Sie noch kein Haus besitzen, kaufen Sie nun das kleine Anwesen in Bowerstone South und reden Sie wieder mit der Lady.

3. Zeit für Heldentaten – Madame Grey vermisst ein wertvolles Halsband. Jetzt ist ein wenig Laufarbeit angesagt, sprechen Sie mit allen grünmarkierten NPCs im Stadtteil, bis Sie den Hinweis über Oakvale erhalten haben. Mit dieser Nachricht geht's zurück zur Lady.

4. Danach reisen Sie nach Oakvale und betreten den Friedhof. Schleichen Sie hinter die Mauer, um das Gespräch der beiden Bewohner zu belauschen.

5. So, so, zwischen den Booten ist etwas vergraben – die gesuchte Kette. Aber das reicht immer noch nicht, Lady Grey ist immer noch nicht heiratswillig.

6. Besiegen Sie den Nebenbuhler Thunder, dann endlich gibt die Lady ihr Jawort.

Thunder besiegen

Es gibt sicher viele Methoden, den starken Helden zu erledigen – unsere Empfehlung lautet: Lernen Sie die Zaubersprüche „Slow Time" mindestens auf Stufe 2 und „Assassin Rush" auf Stufe 3, dann haben Sie leichtes Spiel. Im Duell mit Thunder sprechen Sie zuerst „Slow Time", danach „Assassin Rush", um hinter den Gegner zu gelangen. So hebeln Sie die Schildverteidigung aus und klopfen den Hünen weich. Sie benötigten einige Anläufe, bis der Gegner am Boden liegt.

BOWERSTONE NORTH

Der Friedhofspfad

Auf der Karte Lychfield Graveyard sprechen Sie mit dem Wärter im Haus und packen dort den Helm ein, der neben dem Kamin steht. In der vorletzten Krypta finden Sie Nostros Rüstung. Suchen Sie neben der ersten Krypta nach dem gehörnten Grab. Buddeln Sie an dieser Stelle, um Nostros Schwert zu finden. Den fehlenden Schild ziehen Sie per Angel aus dem Fluss. Überqueren Sie die Brücke und versuchen Sie Ihr Glück auf der westlichen Uferseite. Südlich der Brücke finden Sie eine Angelstelle. Im nächsten Abschnitt arbeiten Sie sich durch die Horden der Untoten. Schaffen Sie den Torwächter aus dem Weg und plündern Sie die Schatzkiste. Öffnen Sie das Tor und stellen Sie sich in den Kreis der Toten. Erledigen Sie alle Feinde, um diese Geschichte abzuschließen.

Unbegrenzte Erfahrungspunkte

1. Nachdem Sie aus dem Knast ausgebüchst sind, haben Sie die Möglichkeit, auf die Schnelle jede Menge Erfahrungspunkte zu sammeln.
2. Voraussetzung ist der Zauber „Physical Shield" und jede Menge Manatränke.
3. Eilen Sie zum Klippenpfad hinter Lychfield Graveyard und biegen Sie links ab.
4. Auf dem Pfad erscheinen zwei Skelette, die sofort durch neue Feinde ersetzt werden, sobald sie zerkloppt sind. Somit haben Sie unendlich viele Gegner zu Verfügung. Dank des Körperschildes steigt der Kampfmultiplikator in unglaubliche Höhen und die Erfahrungspunkte fließen in Strömen auf Ihr Konto.
5. Wenn Sie den Effekt noch verstärken wollen, benutzen Sie während des Kampfes beispielsweise den Murren-Großhammer, da er die seltene Erfahrungs-Verstärkung besitzt. Nach etwa 20 Minuten Dauerkampf haben Sie 999.999 Erfahrungspunkte gesammelt. Mit diesem fetten Polster lassen sich alle Fähigkeiten und Zauber maximieren.

Optionale Aufgaben

• Schatzsuche

Eilen Sie nach Greatwood Entrance und erledigen Sie die Banditen. Kämpfen Sie sich nach Fisher Creek durch und befreien Sie die Geisel. Weiter geht es nach Greatwood Lake. Auf dem Hang rechts steht der Anführer der Bande. Schießen Sie einen Pfeil auf ihn ab, nachdem Sie sich seiner Schergen entledigt haben. Wenn Sie auf den Räuber zustürmen, nimmt er der Geisel das Leben und die Aufgabe ist gescheitert. Wenn alles glatt läuft, erhalten Sie den Schatztipp Nr. 1 als Belohnung.



Wenn Sie Zielpersonen schützen sollen, ist der Flächenzauber „Infernal Wrath" bestens geeignet, um mehrere Angreifer auf einmal zu schädigen.



Auf den Karten mit den Untoten können Sie fleißig Erfahrungspunkte sammeln, da immer wieder weitere Horden der Skelette erscheinen.

Jagd nach versteckter Beute

Die Schatztipps finden Sie an den folgenden Stellen:
1. Erledigen Sie die Schatzsuche-Aufgabe.
2. Erledigen Sie die Verirrter-Händler-Aufgabe.
3. Sie erhalten den Schatztipp, sobald Sie alle fünf Meuchelmörder ausgeschaltet haben.
4. Gewinnen Sie beim Bogenschützenwettbewerb in Knothole Glade.
5. In der Truhe beim Zaun auf der Karte Orchard Farm liegt ein Hinweis auf den Schatz.
6. Öffnen Sie die Truhe hinter der Mühle auf der Karte Windmill Hill.

Die Hinweise führen Sie wieder nach Orchard Farm. Laufen Sie zur Scheune und stellen Sie sich außen zwischen Laterne und Strohballen. Graben Sie an dieser Stelle, um die Pfanne zu finden. Diese verfügt über vier Verstärkungsplätze und hat einen Grundschaden von 100. Achtung: Die Pfanne ist unbrauchbar, wenn Sie sie ausgraben, ohne die sechs Schatztipps in der Tasche zu haben!

• Galgenbaum
Bei der guten Variante dieser Aufgabe schalten Sie die Banditen aus. Bleiben Sie dicht bei dem Gefangenen, da er sich sonst selbstständig macht. Sobald Sie den Henker auf Headsman's Hill erreicht haben und die übrigen Räuber neutralisiert haben, ist die Sache erledigt. Auf der bösen Seite gilt es, den Henker fix zu erreichen und ins Jenseits zu befördern.

Rettet Scarlet
Eilen Sie nach Circle of the Dead und betreten Sie die unterirdische Kammer. Lassen Sie diesen Abschnitt hinter sich und erledigen Sie die Untoten im nächsten Bereich. Im nördlichen Gang finden Sie eine Schatzkiste, die eine Wiederbelebungsphiole beinhaltet. Kämpfen Sie sich bis zum Gefängnis durch und befreien Sie die Frau. Flüchten Sie in Richtung Friedhof.

Knastrennen
1. Beim Sprintwettbewerb achten Sie einfach auf die Wärter, die in die jeweils richtige Richtung zeigen. Keine Sorge, so lange Sie die Sprinttaste gedrückt halten, gewinnt der Held spielend das Rennen.
2. In der Wachstube ist es kniffliger: Schleichen Sie hinterrücks am Wärter vorbei – dabei immer kurze Pausen einlegen, damit der „Lauschbalken" wieder sinkt.
3. Lesen die Notiz an der Wand.
4. Sie begeben sich zum Schreibtisch und öffnen eines der Bücher. In der Regel ist das mittlere die richtige Wahl. Falls Sie das falsche Buch erwischen, müssen Sie das Rennen erneut gewinnen.
5. Behalten Sie bei der ganzen Aktion auch die Zeitanzeige im Auge. Beendet der Wärter seinen poetischen Vortrag bevor Sie fertig sind, wandern Sie erneut für ein Jahr in die Zelle.

Gefängnisflucht
1. Mit dem Schlüssel öffnen Sie alle Zellen und verlassen den Trakt. Sprinten Sie die erste Treppe im Osten hinauf und betreten Sie die Baracken. In der hintersten Kiste liegt das Hab und Gut.
2. Befreien Sie Scarlet und treten Sie abermals die Flucht an. In der großen runden Halle treffen Sie auf den Boss-Gegner dieses Bereichs.
3. Weichen Sie den Tentakelangriffen aus und schlagen oder schießen Sie auf die weißen Stellen. Sehr effektiv ist der Angriff mit dem Bogen (Multi Arrow benutzen). Sobald alle Tentakel verschwunden sind, erscheint der Kopf des Gegners. Sie feuern mit dem Bogen und umkreisen permanent das Monster, um dem grünen Strahlenbeschuss zu entgehen. Falls Sie mit dem Schwert kämpfen, warten Sie ab, bis das Monster seinen Kopf über die Brüstung hält.

Optionale Aufgabe
• Räuberspion-Rettung (Böse)
Begeben Sie sich nach Bowerstone North und sprechen Sie mit der Kontaktperson. In den folgenden Abschnitten suchen Sie nach dem Händler, den eine grüne Aura umgibt. Auf der Minikarte ist die gesuchte Person durch ein helles Grün gekennzeichnet. Der Held benutzt bei der Rettungsaktion am besten eine schwere Nahkampfwaffe, um die Horden von Soldaten abzuwehren.

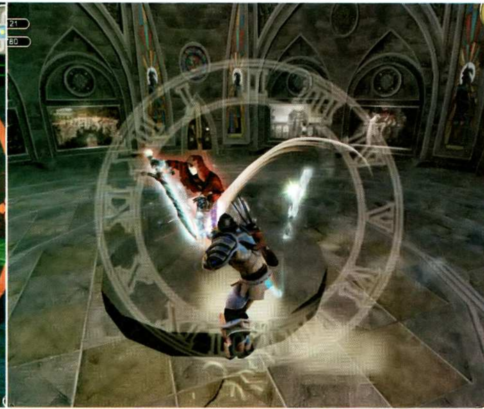
Durchgang nach Hook Coast
Folgen Sie der goldenen Markierung, bis Sie die den alten Teleporter in Darkwood erreichen. Erschlagen Sie die Untoten, bis die Zwischensequenz beginnt. Anschließend begeben Sie sich zu der Barriere im Norden der Stadt. Nach der kurzen Zwischensequenz reisen Sie zur Heldengilde und sprinten zum Turm. Sobald das Gespräch vorbei ist, sammeln Sie das Buch ein, das auf dem Tisch neben der Treppe liegt.

Rückkehr nach Hook Coast
Wenn Sie diese Aufgabe annehmen, gibt es kein Zurück mehr. Alle unerledigten Aufgaben werden fallen gelassen. Teleportieren Sie nach Hook Coast und stellen Sie sich vor die Barriere. Nach der kurzen Zwischensequenz treten Sie gegen Maze an. Setzen Sie den Körperschild ein und greifen Sie Ihren Feind an. Nach der Schlacht kehren Sie zur Heldengilde zurück, um Jack zu verfolgen. Rennen Sie an den Gegnerhorden vorbei, damit Sie die vier Stationen ohne größere Verzögerungen erreichen. Die goldenen Markierungen weisen Ihnen den Weg.

Jack the Blades
1. In der Chamber of Fate trifft der Held auf den Oberfiesling Jack. Wir empfehlen für diesen Kampf die bewährte Taktik mit den Zaubern „Slow Time", „Infernal Wrath" und „Multi Arrow". Wer auf Nahkampf steht, nimmt „Assassin Rush" und „Multi Strike".
2. Jack ist so lange geschützt, wie noch Schergen am Leben sind, also schalten Sie diese zuerst aus. Sobald die Barriere um Jack weg ist, stürzen Sie sich auf ihn oder decken ihn mit dem Zauber „Multi Arrow" ein.
3. Wenn Jack in die Mitte der Halle flüchtet und in die Luft schwebt, setzen Sie Ihren Bogen ein. Sie laufen zurück bis zur Wand und bewegen sich permanent im Kreis. Während Sie ausweichen, feuern Sie Pfeile auf den



Halten Sie den Zielfokus auf das Tentakelmonster gerichtet und attackieren Sie es mithilfe des „Multi Arrow"-Spruches. Weichen Sie zur Seite aus, wenn das Vieh angreift.



Jack the Blades kann Ihrem „Slow Time"-Zauber nichts entgegensetzen. Zusätzlich beschworene Geisterschwerter unterstützen Sie fleißig im Kampf.

Boss-Gegner ab. Nach kurzer Zeit ist Jack besiegt und Ihre Schwester gerettet. Sie haben jetzt die Wahl, das Schwert zu vernichten oder als richtiger Fiesling damit Ihre Schwester zu meucheln und die Waffe zu behalten.

Die Propheten des Feuerherzens

Nach Ihrer Rückkehr in die Gilde geht es am Lookout Point weiter. Dort ist jetzt eine Dämonentür, hinter der Sie ein Plattenrätsel mehrere Male lösen, um den Stein zu erhalten. Die Rätsel sind nicht sehr schwer: Der Held muss sich immer einen Weg so bilden, sodass er am Ende nur noch auf einer Linie blauer Platten läuft.

Verlorene Bucht

Die großen Eistrolle, denen Sie auf der winterlichen Insel begegnen, schalten Sie am besten mit feuerverstärkten Waffen oder Feuersprüchen aus. Wenn Sie den schnellen Eisattacken nicht ausweichen können, setzen Sie „Zeit verlangsamen“ ein.

DIE SEELEN DER HELDEN

Der böse Weg:

Wie schon Altmeister Yoda in *Star Wars* wusste, ist die Dunkle Seite schneller und verführerischer – so auch hier. Ihr Held sollte inzwischen stark genug sein, um es mit Thunder aufzunehmen. Nehmen Sie dessen Seele, danach darf Briar Rose dran glauben. Selbst der Gildenmeister ist zu opfern. Setzen Sie für den Kampf gegen ihn und seine Wachen ausgiebig den infernalischen Zorn-Spruch ein und verlangsamen Sie die Zeit .

Der gute Weg:

1. Gehören Sie zu der guten Heldensorte, behaupten Sie sich zuerst in der Arena. Beschaffen Sie sich vor dem Kampf jede Menge Tränke, da Sie es mit einer Vielzahl Gegner zu tun bekommen. Unsere Empfehlung: Fleißig „Slow Time“ einsetzen, das macht die Kämpfe fast gemütlich.

2. Der zweite Kampf auf dem Friedhof von Oakvale ist schon anstrengender, da das Geheule der ständig neu auftauchenden Geister permanent Leben entzieht. Vernichten Sie möglichst schnell viele der Geister und setzen Sie den „Multi Arrow“-Spruch ein, um dem Boss-Gegner viel Schaden zuzufügen. Die letzte Seele finden Sie dann auf der Karte Circle of the Dead. Benutzen Sie am besten eine Waffe mit Silber-Verstärkung und vor allem den Spruch „Infernal Wrath“. Damit machen Sie sehr viel Schaden bei den Untoten.

Der finale Kampf

1. Befolgen Sie den Rat von Scythe und bereiten Sie sich auf den letzten Kampf vor: Stellen Sie sicher, dass Sie Mana- und Gesundheitstränke zur Genüge im Gepäck haben. Unser Redaktionsheld führte jeweils 50 Fläschchen mit sich – reichlich genug.

2. Konzentrieren Sie sich ausschließlich auf den Drachengegner. Eine effektive Kampftaktik ist die Kombination „Slow Time“ und „Multi Arrow“ mit dem Skorm-Bogen. Damit besiegen Sie den Drachen im Nu.

Die letzte Entscheidung

Wenn Sie auf das Böse abfahren, warten Sie einfach in der Endsequenz ab und tun nichts – der Held setzt dann automatisch Jacks Maske auf. Ansonsten tun Sie wie geheißen und werfen die Maske in den Lavaschlund.

Dämonentüren

Auch wenn der Name eher abschreckend wirkt – anstatt sabbernder Höllenmonster erwarten Sie hier wertvolle Gegenstände, wenn Sie die Rätsel der Dämonentüren lösen. Wem das Herumknobeln zu lange dauert – bitte, wir listen alle Lösungen für die Türen auf:

1. Heroes Guild Nachdem Sie Ihre Prüfungen abgelegt und die Zeremonie hinter sich gebracht haben, erhalten Sie unter anderem eine Laterne. Sie marschieren damit zur Tür und benutzen die Lampe im Inventar.

2. Greatwood Gorge
Falls Ihr Gesinnungsbalken total böse ist, öffnet sich die Tür automatisch. Ansonsten begeht der Held eine böse Tat vor den Augen der Tür. Führen Sie vier Zivilpersonen zur Tür und meucheln Sie diese. Achtung, Sie benötigen dafür erst den Sozialbefehl „Folgen“. Eine witzige Alternative: Essen Sie zehn Crunchy Chicks (böse Tat), um die Tür zu öffnen. Die kleinen Federknäuel gibt es zum Beispiel in Twinblade's Camp zu kaufen.

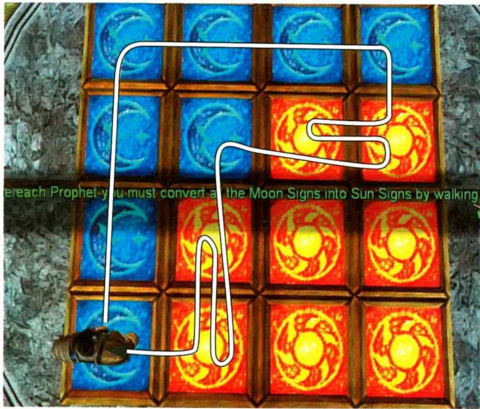
3. Rose Cottage
Benutzen Sie ein schönes Geschenk vor der Tür, damit sie sich öffnet. Schokolade oder eine Rose eignen sich bestens als „Eintrittsgeld“.

4. Greatwood Caves
Die Tür öffnet sich erst, wenn der Held gerade einen Kampf-Multiplikator von mindes-

Necropolis

Nachdem die Stadt der Toten freigeschaltet ist, packt Ihr Held gleich mal den Spaten aus und sucht nach den Tafeln. Hinweis: Die Buddelstellen in der Stadt sind am gelben Leuchten zu erkennen. Was die Gräber enthalten, finden Sie in der Liste. Nachdem Sie alles umgegraben haben, fehlt noch eine Tafel – die gibt es am Ende der Stadt hinter der Barriere, natürlich bewacht von einer Horde fieser Monster.

NAME DES GRABES	FUND
G. Portes	Demon Relic-Tafel
Chris	500 Gold
Jeff the Brute	Rock-of-Necrilia-Tafel
T. Fung	Moryks Tafel
R. Stevens	500 Gold
T. Timmins	Slate of Oblivion-Tafel
„My Quest was ...“	Manatrank
A. Smye	Gesundheitstrank
I. Lovett	Yerons Tafel
D.Buzugbe	Slab of Jeroen-Tafel
„Filler Noyce“	500 Gold
Luc	Manatrank
Kiernan	Gesundheitstrank
S. Van Tilburgh	Skorms Tear
S. Rutland	500 Gold
Adam Sibbick	Gesundheitstrank
Dominic	The Deathstone-Tafel
Georg W.	Calrans Tafel



Bei den Plattenrätseln sollen Sie in kürzester Zeit alle Tafeln von der Mond- auf die Sonnenseite drehen. Die eingezeichnete Route zeigt Ihnen, wie es geht.



Halten Sie unbedingt Abstand zum gefährlichen Drachenfeuer. Verlangsamen Sie die Zeit mit dem entsprechenden Zauber, um mehr Spielraum zu bekommen.

Gewinnspiel Schlüsselsuche

Finden Sie den letzten Schlüssel, um die 30er-Truhe in *Fable – The Lost Chapters* zu knacken. Welche Schlüssel wir schon gefunden haben, entnehmen Sie der Tabelle (Seite 136).
Als Dankeschön gibt es eine Collector's Edition von *Age of Empires* (enthält die Titel *Age of Empires*, das Add-on *Aufstieg Roms*, *Age of Empires 2* und das Add-on *Conquerors*), die uns Microsoft Game Studios freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat.
Und so können Sie mitmachen: Senden Sie eine E-Mail an stefan.weiss@pcaction.de mit einer Beschreibung des Fundorts für den gesuchten Schlüssel. Geben Sie bitte auch Ihren vollständigen Namen und Postadresse an. Einsendeschluss ist der 8. Oktober 2005.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



tens 14 hat. Wenn Sie recht früh im Spiel diese Tür erreichen, ist es so gut wie aussichtslos, diesen Wert zu erlangen. Warten Sie lieber, bis Sie mehr Erfahrung gesammelt haben und besser ausgerüstet sind. Benutzen Sie vor der Dämonentür das Siegel und teleportieren Sie sich nach Barrow Fields. Von dort reisen Sie nach Darkwood Marshes. Bei dem dortigen Dämonentürchen erledigen Sie eine Horde Hobbe-Monster. Dieser Kampf katapultiert den Multiplikator in der Regel über 20, wenn Sie es richtig anstellen. Danach sofort den Rückruf-Teleport nach Greatwood Caves machen und die Dämonentür ansprechen. Manchmal erscheint vor der Tür noch ein Trollmonster. Ignorieren Sie in diesem Fall den Gegner – nicht dass Ihr wertvoll Aufgepäppelter unter die Grenze von 14 fällt und die Tür verschlossen bleibt.

5. Darkwood Marshes
Sie kommen schon früh an dieser Tür vorbei, während Sie die Händler nach Barrow Fields eskortieren (Aufgabe). Heben Sie sich die Dämonentür auf, um die zuvor beschriebene Aufgabe für die Tür in Greatwood Caves zu erfüllen.

6. Barrow Fields
Die Dämonentür lässt den Helden erst eintreten, wenn er sich so richtig rund gefressen hat. Je zehn Portionen rotes Fleisch und Apfelkuchen dürften vollauf genügen. Keine Bange, danach verlieren Sie wieder automatisch die Pfunde, wenn Sie die Völlerei einstellen.

7. The House Grey
Sie müssen Lady Grey geheiratet haben, damit Sie Einlass bekommen. Was dafür zu tun ist, haben wir bereits erklärt.

8. Lychfield Graveyard
Finden Sie Nostros Besitz und legen Sie diesen in sein Grab:
• Der Helm ist in der Hütte des Friedhofwächters.
• Die Rüstung in Lady Fylorns Krypta zu finden.
• Den Schild finden Sie im Fluss an der Angelstelle (rausangeln).
• Das Schwert ist in einem Grab verborgen (links neben dem Mausoleum).

9. Witchwood Stones
Der Name des Dämons lautet HITS. Aktivieren Sie die magischen Steine auf der Karte in der richtigen Reihenfolge und schreiten Sie durch die Tür.

10. Barrow Fields
Kaufen Sie sich 20 Kuchen und verspeisen Sie diese. Danach sind Sie dick genug und der Dämon gibt den Weg frei.

11. Abandoned Road
Um die Wünsche dieser Tür zu erfüllen, benötigen Sie drei komplette Rüstungen: Die Bright Platemail Suit, das Dark Will User's und Bandit Outfit.

12. Knothole Glade
Feuern Sie einen Pfeil auf die Tür ab und spannen Sie den Bogen so weit wie möglich. Ein Ebenholzlangbogen genügt, um ausreichend Schaden zu verursachen.

13. Necropolis
Sie geben der Tür alle Silberschlüssel, die dann unweigerlich verloren sind. Ihr Lohn ist das Schwert Bereaver, welches satte 285 Schadenspunkte beim Gegner verursacht. STEFAN WEISS

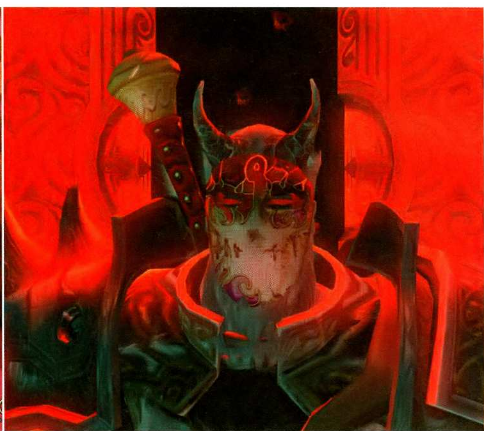
Puppenspiel

Nachdem Sie mit dem kleinen Jungen gesprochen haben, gilt es, fünf weitere Puppen aufzutreiben. Vorab: Diese Puppen bringen Ihnen gar nichts und sind für Sie nur interessant, wenn Sie alle Aufgaben erledigen möchten.

- Die Whisper-Puppe erhalten Sie im Wirtshaus von Oakvale. Sie müssen alle vier Kreise mit elf oder weniger Schüssen erreichen.
- In Twinblade's Camp sprechen Sie mit dem Spieler im Zelt. Wenn Sie das Spiel in weniger als zehn Sekunden gewinnen, bekommen Sie die Twinblade-Puppe. Aktivieren Sie die Fähigkeit „Slow Time", um dieses Spiel schnell genug zu gewinnen. Bevor Sie aber die Puppe gewinnen können, besiegen Sie zunächst Twinblade und schließen die Aufgabe ab.
- Im Wirtshaus von Knothole Glade können Sie eine Scarlet-Puppe gewinnen. Setzen Sie hier die „Slow Time"-Fähigkeit ein, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Sie haben für alle sieben Runden maximal 20 Sekunden Zeit.
- Die Thunder-Puppe ist im Laden von Bowerstone North und im Arena-Geschäft erhältlich.
- Besuchen Sie das Wirtshaus in Hook Coast und erzielen Sie bei dem Münzspiel mehr als 30 Punkte, um die Maze Puppe zu gewinnen.
- Liefern Sie die Puppen in der Schule von Bowerstone South ab, um eine besonders seltene Puppe zu ergattern.



Wer ernsthaft mit diesem „Hut" herumlaufen möchte, muss ganz einfach nur das Chicken Kicking am Pier in Oakvale gewinnen.



Wenn Sie sich entschieden haben, Jacks Maske nicht zu zerstören, laufen Sie für den Rest Ihres Heldenlebens damit herum – das Teil lässt sich nicht mehr abnehmen.

Conflict: Global Storm

Zücken Sie die Flinte, die Nazis sind los! Nachdem wir nach etlichen Ballerorgien schon dachten, die ewigen Welteroberer wären endgültig ausgestorben, verblasen Sie in CONFLICT: GLOBAL STORM nun mit modernem Gerät die kläglichen Überreste der Schurken, die sich bis ins neue Jahrtausend retten konnten.

ALLGEMEINE TIPPS

- Mit der Pistole treffen Sie im Liegen auch auf Kilometer noch punktgenau – im Gegensatz zu den ungenauen Sturmgewehren.
- Setzen Sie Ihre Einheiten entsprechend deren Fähigkeiten ein. Sherman heilt beispielsweise am schnellsten und Jones legt dafür los, wenn es um Sprengsätze und Technik geht. Das bring oft die entscheidenden Sekunden.
- Holen Sie sich gleich auf Vorrat Munition für Waffen, die Sie noch nicht benutzen. Fast immer geht Ihnen gegen Ende eines Auftrags die Munition aus und Sie müssen auf gegnerische Technik umsteigen.
- Heilen Sie sich, bevor Sie tot umfallen. Das geht schneller als eine Rettungsaktion und gibt weniger Minuspunkte in der Statistik.
- Fast überall stürmen unendlich viele Gegner gegen Sie an. Sie können lediglich die Feinde stark dezimieren. Sobald es also etwas ruhiger ist, schauen Sie in die kleinen Seitengassen und Nebenräume, aus denen die Burschen kommen – danach erscheint dort niemand mehr.
- Die allerorts beliebten MG-Nester neutralisieren Sie kurz und schmerzlos mithilfe des Scharfschützengewehrs oder Gewehrgranaten.
- In fortgeschrittenen Szenarien bekommen Sie es recht häufig mit Raketenwerfern und Wurfgranaten zu tun. Lassen Sie das Team nur mit Abstand folgen, sonst setzt ein einziger Treffer das gesamte Team schachmatt.

1. VERRAT

Wie befreie ich das Team?

Bewegen Sie sich aus der Zelle zur Treppe. Den Wächter überraschen Sie von hinten, wenn er wegläuft. Geradeaus finden Sie Connors' Ausrüstung in der **Waffenkammer**, rechts sind die anderen Teammitglieder eingesperrt. Gehen Sie in das Kabuff, stecken Sie das **Videoband** auf dem Tisch ein und drücken Sie den Knopf für die Zellentüren. Nun geleiten Sie die Teammitglieder zurück in die Waffenkammer.

Wie komme ich in die Garage?

Von den Zellen führt östlich ein Weg nach draußen. Mit Jones' schallgedämpfter MP5SD erregen Sie wenig Aufsehen. Wählen Sie für das restliche Team zunächst „Feuer einstellen". Klettern Sie durch den Waschraum ins nächste Gebäude. Hier lauern einige Söldner, ein unbemerktes Durchkommen ist praktisch unmöglich – also Feuer frei! Granaten sind dabei sehr nützlich. Schenken Sie draußen auf dem Hof den Scharfschützen auf den Mauern besondere Aufmerksamkeit. Machen Sie dann einen Abstecher durch das offene Tor im Westen, wo eine **Daten-CD** liegt.

Wie zerstöre ich den Panzer?

In dem Büro, von dem aus Sie in den Innenhof mit den Drahtseilen blicken, liegt eine **Terroristen-Karte**. Laufen Sie mit Connors gleich nach links die Leiter hoch, dort befindet sich ein RPG 7 Raketenwerfer. (Falls Sie nicht treffen, liegt in der Garage ein paar Schritte weiter links Munition.) Bevor es zur Garage geht, eilen Sie geradeaus vorbei und holen sich rechts oben an der Treppe die letzten **Terroristen-Dokumente**.

2. AUSBRUCH

Die Anlage sichern

Den Schraubenschlüssel hinter dem Jeep mitnehmen und losdüsen. Rechts steht der **Treibstofftank**. Das erste **Funkgerät** samt Raketenwerfer befindet sich in der Hütte links vom Tor aus gesehen. Lassen Sie das Tor geschlossen und feuern Sie von dem Laufsteg aus auf das Fahrzeug, so kann Ihnen nichts passieren.

Der Kontrollpunkt

Fahren Sie mit dem Jeep möglichst zügig voran. Halten Sie einige Meter vor der Straßensperre und sichern Sie zuerst den Bunker, in dem C4 sowie eine RPG 7 liegen. Connors nimmt sich erst mal den Panzer zur Brust, anschließend sprengt Jones die Sperre. Falls der Geländewagen angeschlagen ist, können Sie ihn hier in aller Ruhe reparieren. Nach der nächsten Straßensperre steigen Sie aus und gehen rechts über den Trampelpfad. Am Kontrollpunkt steht das zweite **Funkgerät** in dem Unterstand. Verschanzen Sie dort Ihre Einheiten und bemannen Sie das Geschütz auf dem Dach, mit dem Sie den Hubschrauber vom Himmel holen.

3. RACHE

Infiltration und Stilllegung

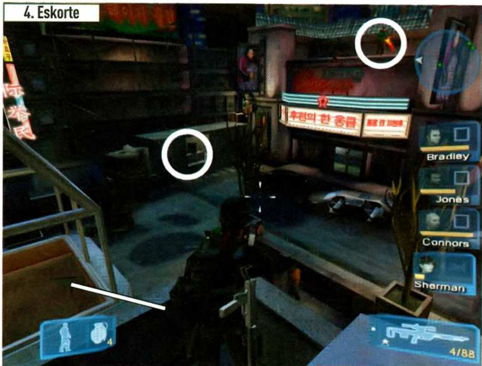
Vor dem Bunker stehen zwei Geschütze, die Sie mit einem Scharfschützen unter Feuer nehmen. Durchsuchen Sie die Räume nach C4. Hinter dem Panzer klettern Sie dazu über die Kisten hinter den Zaun. Die Sprengsätze setzen Sie anschließend bei den **Drogenmischern**.

Mandel festnehmen

Nehmen Sie die Treppe nach oben. Foley beseitigt die Schützen in den Wachtürmen



Bevor Sie das Tor öffnen, feuert Connors vom Laufsteg eine Rakete auf den Panzer vor dem Tor. Der kann dahin nämlich nicht zurückschießen.



Lady Sherman kümmert sich um die Schurken auf dem Dach und um die MG-Stellung, ihr Partner hält ihr den Rücken frei und sichert die Treppe links und den Balkon.

sowie hinter den Geschützen. Rennen Sie dann schnellstmöglich in den Bunker nach Süden, weg von dem Hubschrauber. Überwältigen Sie **Mandels** Leibwächter. Bei ihm selbst setzen Sie eine Blendgranate ein und stürmen los. Wenn Sie dicht genug herankommen, gibt er auf. In dem Raum liegt auch das **Lasergerät**, mit dem Sie draußen die Tanks markieren.

4. ESKORTE

Retten Sie den Senator

Sherman sichert das Dach gegenüber und das Geschütz, Connors kümmert sich um den Balkon. Der **Senator** kauert in einer Ecke im Erdgeschoss des Hotels. Sichern Sie den Platz davor und führen Sie den Senator durch das Kino im Westen. Neben dem Projektorraum nehmen Sie den Notausgang auf die Straße.

Abflug

Hinter dem Kino wird es haarig. Laufen Sie erst mit einem Soldaten raus, damit sich die Feinde zeigen. Beseitigen Sie vor allem die Schützen in den Gebäuden und laufen Sie dann zügig los. Gehen Sie dabei von Deckung zu Deckung und benutzen Sie Rauchgranaten. Lassen Sie sich nicht zu viel Zeit, es kommen immer neue Gegner nach. Folgen Sie der Straße bis zum Gebäude. Die Landezone ist schnell geräumt.

Metro-Station

Steigen Sie die kaputte Treppe nach unten. An der Tür treffen Sie auf befreundete Polizisten, denen Sie folgen. Verteidigen Sie die Stellung, mit ein paar Granaten ist das schnell geschehen. Ob Sie über das Dach oder durch die Tür in die Metro-Station eindringen, ist egal. Marschieren Sie dort am Schalter vorbei nach unten zu den Gleisen, rechts die Treppe runter und durch den Gang unter den Stufen nach Norden. Vorsicht: Sobald Sie auf das Podest mit den **Kontrollen** steigen, startet ein Countdown und Gegner eilen herbei. Heilen Sie vorher das Team und bringen Sie sich so in Stellung, dass Sie die meisten Eingänge absichern. Den Techniker verbergen Sie mit Rauchgranaten und heilen ihn gegebenenfalls.

5. ANGRIFFSUNTERSTÜTZUNG

Treibstoffdepot und Antenne zerstören

Gehen Sie die Treppe nach oben. Gleich hinter dem Tor stehen zwei Geschütze, die Sherman per Präzisionsgewehr ausschaltet. Sichern Sie schnell die Häuser. Für den **Treibstofftank** genügen ein, zwei Granaten oder eine Ladung C4. Halten Sie sich von der **Funkantenne** fern, Sie können das Ziel auch vom Ausgang her gefahrlos markieren.

Gegenangriff

Kehren Sie zu Ihrem Startpunkt zurück – der Bunker nördlich der Stufen ist nun offen. Arbeiten Sie sich nach oben und markieren Sie die grünlichen **Sarin-Gasflaschen** im vierten Stock. Draußen schlendern Sie über die Brücke und halten sich rechts. Auf dem Dachboden der Hütte hat sich **Team Blau** verschanzt.

Alicia retten

Ziehen Sie nach Norden durch die Berge in den Tunnel. Steigen Sie über die Leiter wieder ins Freie und verschanzen Sie sich gleich hinter den Säulen. Im Süden und Osten steht jeweils ein Geschütz, vor Letzterem stehlen Sie sich links in den Bunker, wo man **Alicia** festhält. Führen Sie das Mädchen raus und nach links durch die Höhle. Auf dem Platz kommen immer neue Widersacher. Beseitigen Sie die Kerle hinter dem Maschinengewehr und an den Fenstern und rennen Sie nach der ersten Welle nach rechts zum Fluchtpunkt.

6. WÜRGEGRIFF

Den Hof sichern

Harren Sie eine Weile aus, bis der Ansturm nachgelassen hat und laufen Sie über die Gitter geradewegs in die Halle. Oben links legen Sie an der **Konsole** und an dem Fenster im Nebenraum C4. Der Kerl hinter dem Glas ist Ihnen für die Rettung nicht dankbar und ballert los. Nehmen Sie das Notebook in dem freigelegten Raum unter die Lupe und drücken Sie den **Türöffner** an der Wand daneben.

Die Steuerungskonsolen

Einen der Computer haben Sie bereits zerstört. Steigen Sie wieder durch das jüngst gesprengte Loch und benutzen Sie rechts die Tür. In der Mitte zwischen den Kesseln steht die zweite **Konsole**. Der Ausgang ist auf der unteren Ebene im Südosten – die rechte Tür. Sherman erklimmt die Leiter zum Kessel und Connors fängt den Panzer ab, der links in der Garage lauert. Gegenüber der Garage jagen Sie das erste **Ventil** in die Luft. Gehen Sie an dem Fahrzeugwrack vorbei, auf dem Platz steht im Westen eine **Sarin-Lieferung**, die Sie markieren. Sie bewegen sich am nächsten großen Tank (Aufschrift B1) links durch den Eingang zur letzten **Konsole** und ziehen weiter.

Generator und Pumpenventile

Sie kommen nun zu dem **Stromgenerator**, einem Bonusziel. Dahinter gehen Sie durch die Tür und markieren die zweite **Sarin-Lieferung** auf dem Waggon. Nehmen Sie einen der Ausgänge nach Osten. Rechts an der Mauer sehen Sie das zweite **Ventil**. Bevor Sie das sprengen, gehen Sie ganz nach links durch die Tür, durchqueren die Räumlichkeiten und nehmen das Notebook unter die Lupe. Direkt vor dem Ausgang erledigen Sie den Schützenpanzer. Am Abholpunkt geht es noch mal hektisch ab, zig Soldaten stürmen auf Sie zu. Halten Sie die Stellung, die Angreifer steigen in den Ecken links und rechts über die Mauer.

7. AUFSTAND

Den LKW sichern

Legen Sie mit Sherman durch das Loch auf das Geschütz an – es wird mehrfach wiederbesetzt! Klettern Sie mit versammelter Mannschaft über die Kisten neben dem Mauerloch in das Gebäude. Lassen Sie sich nach unten fallen. Connors beharkt den Panzer vor dem Ausgang. Wetzen Sie dann nach Westen über den Platz und holen Sie



Gleich hinter Alicia steht ein Geiselnehmer, den Sie überraschen. Passen Sie auf die Bösewichte auf, die über dem Eingang stehen.



Verharren Sie eine Weile auf dem Dach. Mit dem Scharfschützengewehr fegen Sie es leer, vorallem die markierten Stellen sind wichtig. Erst danach wagen Sie sich vor.

sich links den **Lastwagen**. Kümmern Sie sich dann um die verbliebenen Heckenschützen auf dem Markt. Orlow tuckert im Anschluss daran los.

Den Panzer beseitigen

Schlagen Sie sich hinter der Barrikade durch die Gasse. Benutzen Sie Rauchgranaten, damit Sie unbeschadet in das Gebäude schräg links um die Kurve gelangen. Raketen finden Sie im Keller sowie im ersten Stock. So gerüstet klettert Connors aus dem Fenster des Gebäudes, wirft eine Granate hinter das MG links und setzt dann dem Panzer zu. Von der Seite haben Sie wesentlich bessere Karten als von vorn.

Den LKW eskortieren

In der Gasse hinter der zweiten Barrikade steht ein Geschütz, das Sie mit Sherman immer im Auge behalten sollten. Rücken Sie Stück für Stück vor, danach ist der Abschnitt ein Kinderspiel. Schwieriger ist es auf dem Marktplatz, wo rechts zwei Panzer stehen. Holen Sie sich links im Haus die RPG 7 und kehren Sie zurück auf die Straße. Nehmen Sie nun den Durchgang gegenüber, wo Sie weitere Raketen finden und schießen Sie vom ersten Stock aus die beiden Panzer ab. Kommandieren Sie dann einen Kämpfer hinter das MG ab, der Ihnen Rückendeckung gibt und sichern Sie das Viertel. Rechnen Sie mit einem Gegenschlag, sobald Orlow eintrifft. Passen Sie vor allem hinter dem Fahrzeug auf und lassen Sie Jones das Ding reparieren.

8. KERNSCHMELZE

Die Kernschmelze verhindern

Klettern Sie die Leiter hoch und holen Sie sich sofort die RPG 7 von den Kisten. Links vor dem Tor wartet ein Panzer. Gleich hinter der Tür beim Reaktor steht das **Terminal**. Die Landezone ist nicht weit weg, Sie brauchen nicht allzu sehr hetzen. Nehmen Sie die Tür, durch die ein Soldat hereinstürmt, pesen Sie über die Laufgitter und bleiben Sie anschließend auf der unteren Ebene. Sie waten ein paar Meter durch das Wasser und sind da. Direkt am Landeplatz steht ein Panzer. Führen Sie **Dr. Franklin** durch die Tür nach Osten, an der Turbine vorbei und an der Geschützstellung rechts ab. Postieren Sie das Team hinter den Doktor sowie einen Mann mit Blickrichtung zur Tür links. Hauen Sie durch den Raum vor Ihnen ab.

9. WÜSTENFEUER

Luftverteidigung ausschalten

Laufen oder fahren Sie los, hinter der nächsten Kurve sehen Sie einen Wachposten auf einem Felsen. Schalten Sie ihn leise aus. Jones legt auf dem Weg eine Panzermine, während sich die übrige Gruppe links auf den Felsen legt. Hinter der Luftabwehrstellung rechts befindet sich ein MG-Nest, welches Sie per Präzisionsgewehr oder Gewehrgranate zerstören. Stecken Sie das **Treibstofflager** vor der Rampe in Brand, sprengen Sie oben die **SAM-Stellung** und gehen Sie links durch die Höhle. Gleich um die Ecke finden Sie das erste **Waffenlager** sowie weiteres C4.

Das Lager stürmen

Kehren Sie auf die Straße zurück, sprengen Sie die Panzerfallen und mopsen Sie daneben die Raketen, die Sie gleich brauchen. Direkt hinter der Sperre verschwinden Sie links in die Höhle. Sie werfen von dort eine Granate zum zweiten **Treibstofflager**, woraufhin ein Hubschrauber auftaucht, den Sie per Rakete vom Himmel fegen. Im Lager fährt ein Panzer Patrouille, den Sie am besten von der Straße aus beharken, wenn er an der Zaunlücke vorbei fährt. Folgen Sie dem Straßenverlauf zur nächsten Basis, die Straßensperre auf halbem Weg bietet nichts Besonderes.

Zweites Lager

Über der Stellung kreist ein Helikopter, links auf den Felsen lauert ein Scharfschütze. Hinter dem Transportwagen liegen Raketen, noch etwas weiter hinten sabotieren Sie die **SAM-Stellung**. Der mit Säulen abgestützte Eingang führt in ein Tunnelsystem. In dem großen Raum mit dem Altar in der Mitte liegen **Geheimdokumente** vor dem Computer, zudem finden Sie in einem der Räume das zweite **Waffenlager**. Am anderen Ende landen Sie beim Kommandobunker. Besetzen Sie das Maschinengewehr und behalten Sie vor allem die Stellung gegenüber im Auge. Direkt unter Ihnen und in dem Bau neben dem Bunker bekommen Sie Raketen und Verbandspäckchen. Nun markieren Sie den **Bunker** als Ziel. Als Antwort rückt ein Panzer mit jeder Menge Fußvolk von Süden her an.

10. WIEDERVEREINIGUNG

Die Landung

Lassen Sie das Team kriechen, bis die Hubschrauber den Angriff abgeschlossen haben. Mit den Gewehrgranaten von Bradley halten Sie den Bunker vor Ihnen sauber und schieben sich von Deckung zu Deckung den Strand hoch. Im Unterstand drücken Sie den **Knopf** für das Tor.

Connors Kontakt

Marschieren Sie die Straße entlang. Achten Sie dabei auf die Wachtürme, die mit Scharfschützen besetzt sind. In den Quartieren gibt es Munitionsnachschub. **Alan** treffen Sie in dem gemauerten Haus mit der großen **Antenne**. Davor warten allerdings zwei Jeeps mit Geschützen. Zum Abschied nehmen Sie die **Magnetkarte** mit und markieren den **Funkmast** für die Hubschrauber. Ganz in der Nähe klettern Sie in den Keller des Farmhauses, sprengen den Server und holen sich die **Datenbank**. Auf dem Weg zum Abholpunkt gibt es keine Überraschungen mehr, lediglich jede Menge Infanterie.

11. ABSETZEN UND AUSWEICHEN

Verhaften Sie Strachen

Idealerweise klettern Sie über die Feuerleiter aus dem Hotel. Gegenüber kämpfen Sie sich durch den Gebäudekomplex ganz nach oben in das Penthouse. **Strachen** entkommt und lässt nur seine **Codekarte** zurück. Mit der gehen Sie die Treppen zurück nach unten, biegen links ab und öffnen das Sicherheitsschloss zur Tiefgarage. In den Gassen ist es gefährlich, dort tauchen Autos und


6. Würgegriff

Der Panzer rechts hinten ist eine böse Überraschung. Umgehen Sie ihn durch das Gebäude linker Hand und kümmern Sie sich danach um das Ventil.


9. Wüstenfeuer

Ihr Team legt sich auf dem Hügel auf die Lauer. Entweder vergräbt Jones auf dem Weg eine Mine oder Sie knacken den Panzer klassisch mit einer Rakete.

Soldaten mit Raketenwerfern auf. Halten Sie Ihre Leute deshalb weit auseinander, sonst ist auf einen Schlag die Mission für die Katz.

12. ABRECHNUNG

Verhaften Sie Strachen

Überwältigen Sie die beiden Wachen von hinten und zerstören Sie den Panzer. Auf dem Platz sitzt links in einem Haus ein Kämpfer mit einem Raketenwerfer, geradeaus taucht ein Scharfschütze auf. Zu den Geiseln gelangen Sie vom zweiten Stock aus, rutschen Sie über die am Balkon befestigte Leine oder klettern Sie die Leiter runter. Verfallen Sie nicht in Hektik, Sie haben entgegen der Ankündigung genug Zeit. Seitlich tauchen Heckenschützen in den Wohnblocks auf. Gehen Sie durch den Weinkeller und die Treppen nach oben. Jones' Jackhammer ist auf die kurzen Distanzen die richtige Wahl. Räumen Sie im Foyer auf, danach beginnt der Endkampf mit **Klerber**, der zum Auftakt die große Tür sprengt. Eliminieren Sie zuerst den Schützen auf dem Dach gegenüber, danach ist der Rest eine Lachnummer. In der Garage hat sich Strachen mit den Geiseln verschanzt.

13. UNTER DRUCK

Formieren Sie das Team

Sherman und Jones legen sich auf den Boden und verstecken sich so gut es geht, um Zeit zu schinden. Schleichen Sie mit Connors linker Hand an dem Zelt vorbei, von wo aus Sie den Panzer beseitigen. In der Hütte liegen Raketen und C4. Beeilen Sie sich, die beiden anderen halten nicht lange durch. Connors rennt durch die Höhle hinter der Hütte und gleich weiter nach Osten durch die nächste Grotte. Davor steht ein Panzer, den Sie von der Seite erwischen und somit leicht knacken können. Nur wenige Meter weiter steht die Ruine mit den Vermissten.

Die Flak-Stellungen zerstören

Durch den Felsengang hinter der Hütte gehen Sie nach Norden. Die **Flak** ist von zwei MG-Nestern bewacht, die Sie mit Granaten hochnehmen. Sprengen Sie die erste Flak und munitionieren Sie im Haus auf. Das schallgedämpfte Präzisionsgewehr dort ist in jedem Fall sehr nützlich. Abermals ziehen Sie durch die Höhle neben dem Haus nach Norden. Rechts von der Brücke wacht ein Soldat mit Raketenwerfer, der Ihnen bei der Überquerung die Hölle heiß macht. Von den Klippen aus haben Sie gute Sicht auf die zweite **Flak**. Stellen Sie einen Mann als Wache bei dem Loch ab, der Rest sorgt für klare Verhältnisse, bevor Sie nach unten steigen.

Stürmen Sie die Basis

Sprengen Sie den Weg nach Norden frei. Unter der Brücke ist jetzt eine Menge los, dort wartet auch ein Panzer. Stapfen Sie durch das Tal bis zur zweiten Hütte. Nehmen Sie den zweiten Weg nach Süden, der durch einen Tunnel führt. Von dort aus hält Sherman die beiden Geschütze vor der Bunkeranlage sowie die Scharfschützen auf dem Dach in Schach – alle Wachen werden mehrfach ersetzt. Sobald die Luft rein ist, kriecht Connors weiter rechts an den Panzer heran, die Felsen bieten ihm dabei Deckung. In dem rechten der beiden Verteidigungsstände sprengen Sie den ersten **Türmechanismus**. Vorsicht, die Anlage ist durch einige Anti-Personen-Minen gesichert! Legen Sie Ihrerseits auf die Spuren vor dem großen Tor Panzerminen, da dort später so ein Koloss rausrollt. Der Weg nach Norden führt zu einer nun offenen Tür auf den Wehrgang. Sind Ihnen die Raketen ausgegangen, finden Sie hier Nachschub. Auf der anderen Seite ist der zweite **Türmechanismus**.

Basis sichern

Steigen Sie die Leiter nach unten. Jones kann vom Bunker aus wunderbar hinter den Panzer laufen und einen Sprengsatz platzieren, falls Sie vorab keine Minen gelegt haben. Sichern Sie in der Bunkeranlage zuerst die beiden Nebenräume links und stürmen Sie dann den oberen Kontrollraum mit dem **Türöffner**. Die Scharfschützen auf dem Laufsteg rechts sind dabei ein Ärgernis.

14. KAMPF GEGEN DIE UHR

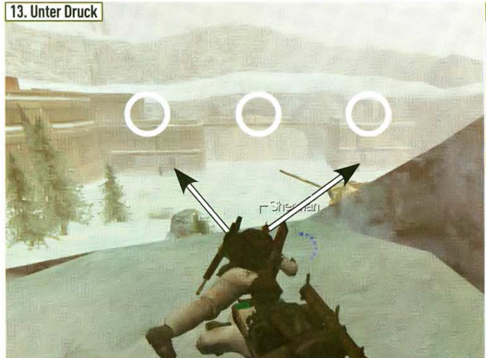
Sprengköpfe entschärfen

Sie legen sich auf den Boden und schicken einen Kämpfer als Vorhut in den Raum. Rücken Sie nach dem ersten Ansturm zügig nach links vor. In der Halle stehen zwei Maschinengewehre und Söldner auf dem Laufsteg. Sprengen Sie die **Wand** neben dem Gabelstapler. In dem Büro oben manipulieren Sie die **Haupttürsteuerung**, woraufhin sich das Bunkertor unten in der Halle öffnen lässt. Den gefährlichen Granatwerfer umgehen Sie über die Treppe davor links. Steigen Sie in dem Raum vor dem Lager mit den ersten beiden **Sprengköpfen** oben durch die Röhre im Westen. So schleichen Sie sich geschickt von der Seite an die Wachen heran. Einige Soldaten versuchen, die Entschärfungsversuche zu unterbinden. Die beiden anderen **Sprengköpfe** sind dagegen kaum bewacht.

Mandel erledigen

Sie gehen in den Kontrollraum, woraufhin Mandel eine Rakete startet. Unten neben den Bildschirmen geht eine Tür auf, durch die Sie sich vorarbeiten. Gehen Sie über die Gitter nach links. Draußen schwebt der Bösewicht in einem Hubschrauber über den Platz. Es kommt noch schlimmer: Haben Sie ihn vom Himmel geholt, fährt im Hintergrund ein Panzer vor. In der Nische im Flur finden Sie immerhin eine Rakete. Springen Sie über das Geländer in die Garage, unter Ihnen lagern noch mehr Geschosse. Beharken Sie den Hubschrauber mit Raketen und eventuell Ihrem Maschinengewehr – die Flak ist viel zu gefährlich, dort sitzen Sie wie auf einem Präsentierteller. Rauchgranaten helfen Ihnen hier etwas. Sparen Sie sich ein paar auf, damit Sie hernach rechts durch die Luke nach unten kommen. Dort finden Sie weitere Raketen. Umrunden Sie durch den Keller die Basis, gehen Sie zuerst ganz nach Osten durch, genau am anderen Ende finden Sie den Schalter, mit dem Sie die Rakete sprengen. Herzlich Glückwunsch! Sie dürfen jetzt das Spiel im freigeschalteten Extreme-Modus durchspielen!

ANSGAR STEIDLE



Auf diesen drei Positionen rücken eine ganze Weile Scharfschützen nach, derer Sie sich annehmen. Die Schützen unten sind danach leichte Beute.



Verkriechen Sie sich mithilfe von Rauchgranaten in diesem Loch. Sie tricksen damit den Panzer aus und machen die Sache von hinten klar.

Serious Sam 2

Wer es beim Fun-Shooter SERIOUS SAM 2 richtig krachen lassen und dabei die optimale Optik genießen will, braucht leistungsfähige Hardware!



Alle Texturen sind hochaufgelöst und sehr detailliert. Dank Parallax-Mapping erscheint die Szenerie sehr plastisch. Die HDR-Beleuchtung ist sehr realistisch.



Die Texturen wirken verwaschen, ihre Qualität ist sichtbar geringer. Dank des reduzierten Geometrie-Grades fehlt Grünzeug am Boden. Der HDR-Leuchteffekt ist weg.

TUNING

UM *SERIOUS SAM 2* IN 1.024X768 MIT ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE

- ☐ 3.200 MHz
- ☐ 1.024 MByte
- ☐ Geforce 6800 GT

MIT 1.500 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE

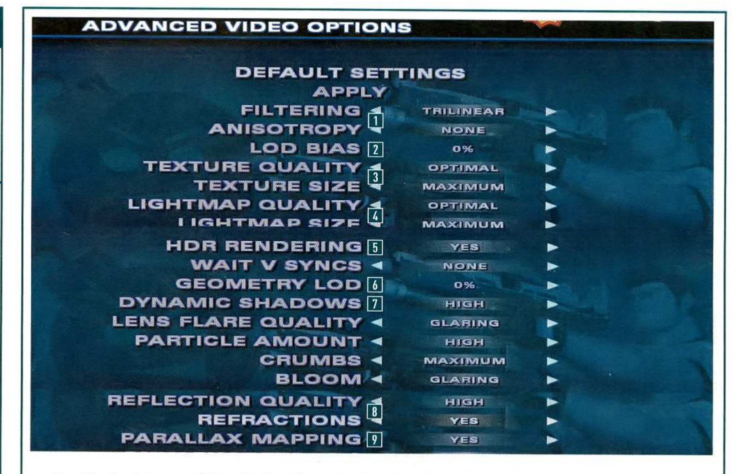
- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ Unter „LOD BIAS" „100%" einstellen
- ☐ Bei „Texture Size" „Low" wählen
- ☐ Die „Lightmap Quality/Size" auf „Compressed"/„Low" stellen
- ☐ Das „Geometry LOD" auf 0% und die Dynamic Shadows auf „Low" setzen
- ☐ Alle Effekte wie „Bloom", „Reflection/Refraction" oder „Crumbs" auf die niedrigste Stufe stellen beziehungsweise abschalten

MIT 2.500 MHZ, 512 MBYTE UND RADEON 9800 XT SOLLTEN SIE

- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Bei „Quality" „High" wählen
- ☐ „Antialiasing" und „Anisotropy" ausschalten („None")

MIT 3.200 MHZ, 1.024 MBYTE UND GEFORCE 6800 GT SOLLTEN SIE

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Alle Einstellungen auf ihren jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Unter „Antialiasing" den Wert „Medium" auswählen



Das Menü „Advanced Video Options" von *Serious Sam 2*:

1 **Filtering/Anisotropy (Texturfilter):** Mit diesen Schaltern legen Sie die Qualität der Texturfilterung fest. Die Option „Bilinear" sollten Sie auch mit einem schwachen 3D-Beschleuniger nicht anwählen. Ab Geforce 6600 GT Radeon X800 Pro können Sie unter „Anisotropy" den Wert „4x" auswählen.

2 **LOD Bias:** Bestimmt den Detailgrad von weiter entfernten Objekten. Ab 2,5 GHz und Radeon X800 Pro/Geforce 6600 GT können Sie den Wert auf 0 Prozent setzen.

3 **Texture Quality/Size:** Spieler mit einer Geforce 6200/FX 5200 Ultra wählen „Compressed". Für die maximale Texturgröße ist eine Grafikkarte mit 256 MByte RAM nötig.

4 **Lightmap Quality/Size:** Schwächelt Ihre Grafikkarte, stellen Sie die Qualität der Beleuchtungstexturen auf „Compressed" und reduzieren ihre Größe auf „Minimum".

5 **HDR Rendering:** Für eine realistische Beleuchtung mit einem erweiterten Lichtspektrum ist erst eine Geforce 6800 GT oder Radeon X800 XT ausreichend leistungsstark.

6 **Geometry LOD:** Für einen Wert von 50 Prozent ist ein Prozessor von mindestens zwei GHz Pflicht. Ab einer 3.000-MHz-CPU können Sie 100 Prozent einstellen.

7 **Dynamic Shadows:** Dynamische Schatten sind sehr rechenintensiv für Ihre Grafikkarte. Bei einer Geforce 6200/FX 5200 Ultra auf „Low" herunterregeln.

8 **Reflection Quality/Refractions:** Spiegelungen und Lichtbrechungen kosten viel Grafikleistung. Erst ab Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro auf „High" stellen/anschalten.

9 **Parallax Mapping:** Dieses hochwertige Bump-Mapping sollten Sie sich nur mit einer schnellen Grafikkarte gönnen.

Blitzkrieg 2

Da Nival dem Shooter BLITZKRIEG 2 eine neue, komplett dreidimensionale Grafik-engine spendiert hat, sind die Hardware-Anforderungen deutlich gestiegen!



Dank der optimalen Optik stimmt auch die Spielatmosphäre. Die Texturen sind scharf und hochaufgelöst, das Kampfgerät und die Infanteristen werfen Schatten.



Bei der Minimalgrafik fehlen nicht nur die Schatten, auch die Texturen wirken verwaschen und besitzen einen sichtbar schlechteren Detailgrad sowie eine geringe Auflösung.

TUNING

UM *BLITZKRIEG 2* IN 1.024X768 MIT ALLEN DETAILS SPIELEN ZU KÖNNEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 3.000 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Radeon X800 Pro

MIT 1.500 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 SOLLTEN SIE:

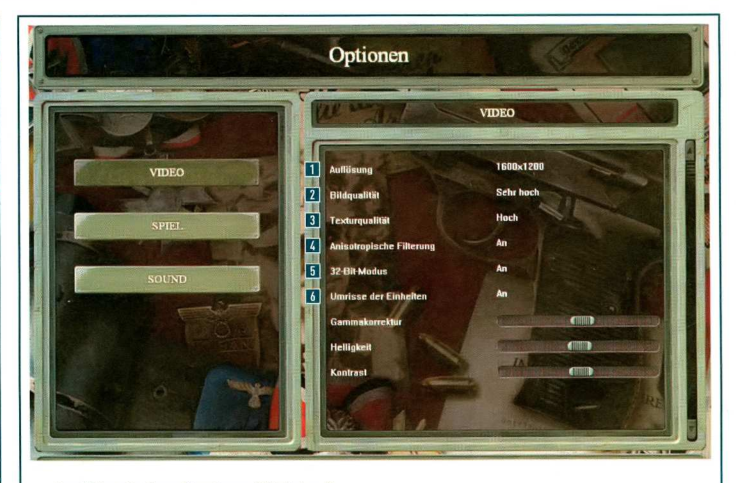
- ☐ Mit einer Auflösung von 800x600 spielen
- ☐ Die „Bildqualität" auf „Sehr niedrig" stellen
- ☐ Die Texturqualität auf „Normal" reduzieren
- ☐ Die „Anisotropische Filterung" deaktivieren
- ☐ Den 32-Bit-Modus anschalten
- ☐ Die „Umrisse der Einheiten" nicht anzeigen lassen

MIT 2.500 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Eine mittlere Bildqualität wählen
- ☐ Unter „Texturqualität" den Wert „Normal wählen
- ☐ Die „Umrisse der Einheiten" anzeigen lassen

MIT 3.200 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE 6800 GT SOLLTEN SIE:

- ☐ Mit 1.280x1.024 spielen
- ☐ Alle Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen



Das Video-Options-Menü von *Blitzkrieg 2*

1 Auflösung: Die Höhe der Auflösung hat Einfluss auf die Leistung des Echtzeit-Strategiespiels. Zocker mit einer schwachen Grafikkarte (etwa Geforce 6200 oder FX 5200 Ultra) solten 800x600 auswählen. Ab einer Radeon X800 Pro/Geforce 6600 GT können Sie 1.024x768, mit einer Geforce 6800 GT/Radeon X850 Pro sogar 1.280x1.024 einstellen.

2 Bildqualität: Mit dieser Option legen Sie den Detailgrad der Landschaftstexturen und die Anzahl der Lichtquellen fest. Zusätzlich sind Schatten erst ab der Einstellung „Mittel" dargestellt. Die mittleren Bildqualität sollten Sie jedoch erst ab einer Radeon 9800 Po/Geforce 6600 auswählen.

3 Texturqualität: Bei „Hoch" kommen hochaufgelöste Texturen zum Einsatz. Dafür benötigen Sie einen leistungsstarken 3D-Boliden wie Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro.

4 Anisotropische Filterung: Ist die anisotropische Texturfilterung aktiviert, sind auch weit entfernte Texturen noch scharf dargestellt. Dieses Vergnügen kostet allerdings sehr viel Grafikleistung. Daher ebenfalls erst mit einer Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro aktivieren.

5 32-Bit-Modus: Texturen mit einer Farbtiefe von nur 16 Bit sehen extrem unschön aus und es können Bildfehler auftreten. Daher sollten Sie auch mit einer schwachen Grafik-Platine stets mit 32 Bit spielen.

6 Umrisse der Einheiten: Hier legen Sie fest, ob Landschaftsobjekte die Silhouette der dahinter befindlichen Kampfeinheiten wie Panzer oder Infanteristen durchscheinen lassen. Schalten Sie diese Funktion nur dann aus, wenn Sie mit einer sehr leistungsschwachen 3D-Karte spielen.

Mitarbeiter gesucht!

für die Bereiche Vertrieb, Einkauf und Service

Bewerbungen richten Sie bitte per Email an: personalabteilung@lahoo.de



...garantierte Qualität!

AMD Athlon 64 3800+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3800+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: BIOSTAR NF ST A9
- Festplatte: 400GB (2x200GB) SATA,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X800GT PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Edler Modding Tower+Front USB
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 8.0 Kanal Sound, Dual Raid, SATA/Raid, Gigabit LAN, 2xPCI-Ex1, 1xPCI-Ex16



Speicheraufrüstung 1024MB auf 2048MB nur 149,90 €*

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Art-Nr. 2052

AMD Athlon 64 4000+

- Prozessor: AMD Athlon 64 4000+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: BIOSTAR NF4 ST A9
- Festplatte: 200GB SATA,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA GeForce 7800GTX PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Edler Modding Tower+Front USB
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 8.0 Kanal Sound, Dual Raid, SATA/Raid, Gigabit LAN, 2xPCI-Ex1, 1xPCI-Ex16

Speicheraufrüstung 1024MB auf 2048MB nur 149,90 €*

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 2056

AMD Athlon 64 3700+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8MM-V
- Festplatte: 1000GB (2x200GB, 3x200GB),7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X800XT Platinum
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 480W HighEnd, Edler Alu Design Modding Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, SATA/Raid, LAN, 1xAGP

1499.- € oder Finanzkauf ab 27€/mtl.

Art-Nr. 2114

AMD Athlon 64 4400+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4400+ X2 Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: BIOSTAR NF4 ST A9
- Festplatte: 400GB (2x200GB) SATA,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA GeForce 7800GTX PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 550W Edler Alu Design Modding Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 8.0 Kanal Sound, Dual Raid, SATA/Raid, Gigabit LAN, 2xPCI-Ex1, 1xPCI-Ex16

mit Dual-Core Prozessorkern!

1899.- € oder Finanzkauf ab 35€/mtl.

Art-Nr. 2092

AMD Athlon 64 FX57

- Prozessor: AMD Athlon 64 FX 57 Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N SLI
- Festplatte: 800GB (2x400GB) 8mb Cache SATA
- Grafikkarte: 2x256MB NVIDIA GeForce 7800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 480W HighEnd, Edler Alu Design Modding Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 8.0 Kanal Sound, Dual Raid, SATA/Raid, Gigabit LAN, 2xPCI-Ex1, 2xPCI-Ex16, SLI

3499.- € oder Finanzkauf ab 65€/mtl.

Art-Nr. 2096

GRATIS!

ZUSÄTZLICH ERHALTEN SIE BEIM KAUF EINES PC-SYSTEMS NOCH NACHFOLGENDE ASHAMPOO SOFWAREPAKETE:



MARKEN-SOFTWARE IM GESAMTWERT VON: **337.81 €**

AD & Shop by Dynamic Pixels · www.dpxs.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.Lahoo.de

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche von 08.00 - 19.00 Uhr für Sie erreichbar!

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · D-26446 Friedeburg

(04465) 944-0

Die perfekte Schnelle!

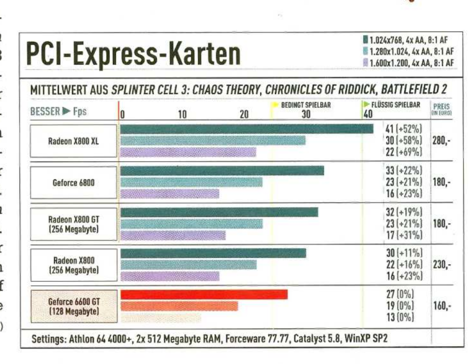
»"Wir können keine Grafikkarten mehr sehen!" „Wieso? Hier ist doch eine!"«



Atis RADEON X800 GT will mit gutem Preis-Leistungsverhältnis die Käuferschicht der gehobenen Mittelklasse gewinnen.

Grafik | Während Nvidia gewöhnlich die schnellen Varianten einer Chipserie mit dem Namenszusatz „GT" versieht, handelt es sich bei der *Radeon X800 GT* um eine Mittelklasse-Karte. Mit einem Preis zwischen 160 (128 Megabyte) und 180 Euro (256 Megabyte) platziert Ati den Neuling in direkter Konkurrenz zum Nvidia-Spartipp *Geforce 6600 GT*. Dafür stattet der Hersteller den GT-Grafikchip mit acht Pixel- sowie sechs Vertex-Shader-Einheiten und 472 Megahertz Chiptakt aus. Bei der 256-Megabyte-Version taktet der Grafikspeicher mit 493 Megahertz. *X800 GT*-Karten mit 128 Megabyte laufen mit 350 Megahertz RAM-Takt. Tatsächlich verwendet Ati für das GT-Modell teils ausgemusterte Grafikchips wie den *Radeon X800 SE*. In unseren Benchmarks liegt die mit 256 Megabyte ausgestattete *Radeon X800 GT* um bis zu 31 Prozent vor dem *6600 GT*-Rivalen (128 Megabyte). Auch die teurere Standard-*X800* lässt die neue Mittelklasse-Platine hinter sich. Testmuster der *X800 GT*-Variante mit 128 Megabyte und reduziertem Speichertakt erwarten wir zur nächsten Ausgabe. Nvidia hat bereits auf Atis Attacke reagiert: Die neue *Geforce 6800 XT* soll zum guten Preis eine ähnliche Spieleleistung liefern. (DM)

Info: www.ati.de



Zweitausendsassa

Die neuen SPIELER-MÄUSE von Logitech protzen mit einer Abtastrate von bis zu 2.000 dpi.



»Endlich: Maus für siamesische Zwillinge.«

Eingabegeräte | Logitech stellt die ersten Mäuse der G-Serie vor: *G5 Lasermouse* und *G7 Laser Cordless Mouse*. Diese sollen eine Abtastgeschwindigkeit von 400 km/h und 6,4 Megapixel Bildverarbeitung pro Sekunde erreichen. Laut Hersteller können Sie die Auflösung zwischen 400 und 2.000 dpi regeln. Der Anschluss der *G5* erfolgt per Kabel, die *G7* läuft über Funk. Logitech verspricht, dass es trotzdem nicht zu Verzögerungen bei der Übertragung kommen soll. Bei der *G7* sind zwei Austausch-Akkus inklusive Ladestation im Lieferumfang enthalten. Die Glanznummer der *G5*: Mit Mini-Gewichten passen Sie die Kabelmaus Ihren individuellen Bedürfnissen an. (KB)

Info: www.logitech.de

GEWINNSPIEL

Leg die Maus flach!

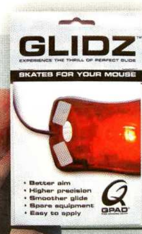
PC ACTION und Qpad verlosen Mauspads im Wert von 550 Euro.

Die Mauspad-Genies von Qpad legen die geniale *Lowsense*-Matte tiefer: Anstelle von drei Millimetern ist die riesige Mausunterlage nur noch 1,5 Millimeter dick. Insgesamt 15 Pads samt Teflon-Aufkleber verlost der Hersteller unter den PC ACTION-Lesern.

Frage: Was können Sie gewinnen, wenn Sie mitmachen?

a) Ein Qpad *Lowsense*
b) Einen Q-Tipp *Nonsens*
c) Mir egal, ich nehme alles, was umsonst ist.

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.



Sink-Stars

»Auf Grafikkarten wichtig: Vorwahl von München.«

Es geht doch! Nvidia reduzierte den Preis für die GEFORCE 6800-Serie.

Grafik | Zur Markteinführung der *Geforce 7800 GT* senkt Nvidia die unverbindlichen Preisempfehlungen für die *Geforce 6800*-Serie. So soll die Ultra-Variante für 400 Euro zu haben sein. GT-Modelle gehen für 300 Euro raus und gewöhnliche *6800*-Karten kosten nur noch 200 Euro. Tatsächlich sind *6800 GT*-Platinen für PCI-Express schon ab 290 Euro zu bekommen. Der Straßenpreis für die Standard-*6800* lag bei Redaktionsschluss mit 220 Euro noch leicht über der neuen Empfehlung. Ein besonderes Schnäppchen ist die *Geforce 6800* für AGP: Entsprechende Modelle von Leadtek oder MSI wechseln für 150 Euro den Besitzer und sind somit günstiger als die *6600 GT* – bei einer deutlich besseren Leistung. (DM)

Info: www.nvidia.de

Mal nachkarten!

Noch in diesem Monat will Ati neue Top- und Mittelklasse-GRAFIKCHIPS vorstellen.

Grafik | Laut Webseite www.anandtech.com, die sich auf ein Ati-Planungspapier bezieht, stellt der Chip-Hersteller das 90-Nanometer-Teil *R520* noch im September vor, allerdings in der langsameren XL-Version. Das Topmodell *R520 XT* und eine *Crossfire*-Variante folgen dann im Oktober. Die Pro-Version soll im November verfügbar sein. Zudem nennt das Papier Details zum Mittelklasse-Ableger *RV530* und dem Einsteiger-Chip *RV515* (siehe Tabelle). Ob der *RV515* tatsächlich mit DDR2-Speicher arbeitet, ist fraglich. Der *RV530* soll als XT- und Pro-Variante erhältlich sein. Beim *RV515* plant Ati mit Pro- und LE-Modellen. Für welche Varianten die genannten Taktraten gelten, ist noch nicht bekannt. Die Markteinführung von *RV530* und *RV515* geschieht angeblich noch vor der des *R520*. Per *Rialto*-Chip soll der Mittelklasse-Chip später zudem als AGP-Variante kommen. Finale Produktnamen für die Chips liegen noch nicht vor. (DM)

Info: www.anandtech.com | www.nvidia.de

	RV530	RV515
Chiptakt	600 MHz	450 MHz
Speichertakt	700 MHz DDR	400 MHz DDR
Pixel-Shader-Einheiten	12	4
Speicherinterface	128 Bit	128 Bit
Speichermenge (max.)	256/512 MByte (Pro/XT)	256 Mbyte
Speicherart	GDDR3, 1,4 ns	GDDR2, 2,5 ns

DDR: Jetzt erst recht!

Im nächsten Jahr sollen ATHLON 64 4800+ und 5000+ erstmals DDR2 unterstützen.

CPU | Erste AMD-Prozessoren mit Unterstützung für DDR2-Speicher sollen nach jüngsten Informationen im zweiten Quartal 2006 auf den Markt kommen. Mehrere US-Medien berichten übereinstimmend, dass AMD für entsprechende CPUs den neuen Sockel *M2* mit 940 Kontakten vorsieht. Demnach erscheinen zunächst die Zweikern-Modelle *Athlon 64 X2 5000+* und *X2 4800+* sowie die Einkernprozessoren *4000+*, *3800+* und *3500+* für den frischen Prozessorthron. Trotz gleicher Pinzahl sollen aktuelle Sockel-940-Prozessoren nicht auf *M2*-Mainboards funktionieren. (DM)

Info: www.amd.de

»Blöder Schreibfehler auf der Torte zu Antons 64. Geburtstag.«

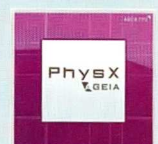
LIES MICH!

ATIS SLI-ALTERNATIVE AUCH AUF INTEL-BOARDS

Mainboards | Auf Intels Entwickler-Konferenz IDF präsentierte Ati kürzlich ein System, das mit zwei *Radeon*-Karten im *Crossfire*-Modus lief. Das verwendete Mainboard verfügte nicht über einen *Crossfire*-Chipsatz von Ati (*RD400* oder *RD480*). Stattdessen handelte es sich um eine zertifizierte Platine mit Intels Top-Chipsatz *955X*. Entsprechende Boards mit zwei Grafik-Ports wie das *P5WD2* von Asus sind erhältlich. Nvidias SLI-Technik funktioniert derzeit nur auf Platinen mit dem eigenen *Nforce4 SLI*-Chip (DM)

Info: www.ati.de

PHYSIKCHIP KOMMT IM HERBST



Physikchip | Ageia hat einen überaus innovativen Physikprozessor entwickelt. Dieser soll die CPU entlasten und deutlich glaubhaftere Spielwelten ermöglichen. Hierfür müssen Spiele allerdings das *Novodex SDK* nutzen. Zunächst sollen etwa Titel mit der *Unreal*-Engine 3 vom *Physx*-Prozessor profitieren. Der Chip besitzt 125 Millionen Transistoren und arbeitet mit 128 Megabyte GDDR3-Speicher. Entsprechende PCI-Karten sollen noch im dritten Quartal etwa von Asus für 249 bis 299 US-Dollar auf den Markt kommen. (DM)

Info: www.ageia.com

NFORCE-CHIPSATZ MIT ONBOARD-GRAFIK

Mainboard | Noch im September will Nvidia unter dem Codenamen *C51* einen *Nforce*-Chipsatz mit integrierter Grafik für Athlon-64-Prozessoren vorstellen. Ein ähnlicher Chip (*C60*) ist später auch für Intel-Prozessoren geplant. (DM)

Info: www.nvidia.de



»Praktisch: Locher unter dem Bildschirm.«

SCHNELLE TFTS VON ACER

Monitore | Acers Gamer-Serie ist ab sofort mit sechs Millisekunden Reaktionszeit erhältlich. Das *AL1751Bs* (17 Zoll) kostet im Handel rund 320 Euro, das größere 19-Zoll-Display *AL1951Bs* 420 Euro. (DM)

Info: www.acer.de

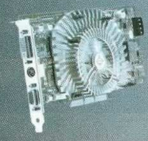
NVIDIA: GRAFIKCHIPS IN FEINERER FERTIGUNG

Grafik | In einem Interview bestätigt Nvidias Geschäftsführer Jen-Hsun Huang, dass derzeit zwei „90-Nanometer-Produkte produziert werden". Wie bei der *Geforce 6*-Reihe könnte Nvidia bei späteren Chip-Varianten auf einen feineren Fertigungsprozess wechseln. Während die Herstellung der *Geforce 7800 GTX* und *7800 GT* im 110-Nanometer-Verfahren läuft, produziert Nvidia die kommende Mittel- und Unterklasse-Modelle eventuell in 90 Nanometer. (DM)

Info: www.nvidia.de

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT







MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A / nF2-U400	D	64,-
A8V Deluxe	S, GL, F, sA, R	939 / K8T800P	D+	94,-
A8N-E	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	94,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	149,-
P4P800 SE	S, GL, sA	478 / 865PE	D	94,-
P5WD2 Premium	S, GL, F, sA, R	775 / 955X	D2+	209,-

Sockel 939 Mainboard

MSI K8N Neo2 Platinum

- NVIDIA® nForce3 Ultra Chipsatz
- 4x DDR-RAM
- 2x U-133, 4x S-ATA RAID
- AGP 8x, 5x PCI
- 8x USB 2.0, 1x FireWire
- 2x Gigabit-LAN, Wireless LAN
- 8-Kanal Sound



99,- MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7N2 Delta2 Platinum	S, GL, F, sA	A / nF2-U400	D	49,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nForce4	D+	89,-
K8N SLI Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	119,-
K8N Neo4 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	124,-
MS-6368	µATX, S, V, L	FC2 / PLE133T	S+	54,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
GA-K8NSC-939	S, GL, sA	939 / nF3-250	D+	79,-
GA-K8NE	S, GL, sA	754 / nForce4	D	69,-
GA-K8NF-9	S, GL, F, sA	939 / nForce4	D+	94,-
GA-K8N-SLI	S, GL, sA	939 / nF4-SLI	D+	94,-
GA-K8N Ultra-9	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	124,-

EPOX	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
EP-8RDA3I	S, L	A / nF2-U400	D	49,-
EP-9NDA3J	S, GL, sA	939 / nF3-U	D+	94,-
EP-9NPA+ Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	119,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4APro	S, L, sA	A / KT400A	D	34,-
939DUAL-SATA2	S, L, sA	939 / 1695	D	64,-

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
nCK804Ua-LFS	S, GL, sA	939 / nF4-U	D	99,-
i915GA-HFS	S, V, GL, sA	479 / i915G	D2	219,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AV8 v1.5	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D+	89,-
KN8 Ultra	S, GL, sA	939 / nF4-Ultra	D+	99,-
Fatal1ty AN8 SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	189,-

DFI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
nF3 Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF3-U	D+	109,-
nF4 Ultra-D	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	129,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6600GT/TD	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	159,-
EN6800GT/2DT	PCIe	256-G3 / GF 6800GT	299,-
EN7800GTX/2DHTV	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	499,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX66T128VP Silentpipe	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	169,-
NX78X256V-B	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	499,-
N66T128VP Silentpipe	AGP	128-G3 / GF 6600GT	179,-

MSI		MB / Chip	€
NX6600GT-TD128E	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	159,-
NX6600GT-VTD128	AGP	128-G3 / GF 6600GT	184,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX6600GT TDH Extreme	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	179,-
PX7800 GT TDH	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	379,-
A6600GT TDH	AGP	128-G3 / GF 6600GT	149,-

XFX		MB / Chip	€
7800 GT EXTREME GAMER	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	389,-
7800 GTX Extreme	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	499,-
6600GT	AGP	128-G3 / GF 6600GT	169,-

AOPEN		MB / Chip	€
6800GT-DVD	PCIe	256-G3 / GF 6800GT	299,-
6200-DV	AGP	256-DD / GF 6200	84,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX300SE-X/TD	PCIe	128-DD / Rad. X300SE	54,-
EAX550GE/TD	PCIe	256-DD / Rad. X550	69,-
EAX800/2DTV	PCIe	256-G3 / Rad. X800	199,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X800GT	PCIe	128-DD / Rad. X800GT	149,-
X800 GT	PCIe	256-G3 / Rad. X800GT	169,-
X800XL	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	279,-

CLUB3D		MB / Chip	€
X800RX	PCIe	256-G3 / Rad. X800GT	174,-
X800XL	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	279,-
X850XT Platinum	PCIe	256-DD / Rad. X850XT	429,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	44,-

POWERCOLOR		MB / Chip	€
X800GT	PCIe	256-G3 / Rad. X800GT	179,-
X800Pro	AGP	256-G3 / Rad. X800Pro	199,-

MSI		MB / Chip	€
RX800-TD128E	PCIe	128-DD / Rad. X800	149,-
RX9250-TD256	AGP	256-DD / Rad. 9250	54,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
RX80128D Silentpipe	PCIe	128-G3 / Rad. X800	179,-
RX80256D	PCIe	256-G3 / Rad. X800	199,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	54,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD3200SB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	159,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	78,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	109,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	48,-
6L200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	87,-
6L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	139,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT722525	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	109,-
HDS724040	U-100	400	9 / 8.192 / 7.200	234,-
HDS725050	U-133	500	9 / 8.192 / 7.200	359,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3200826A	U-100	200	8 / 8.192 / 7.200	97,-
ST3250823A	U-100	250	8 / 8.192 / 7.200	109,-
ST3400832A	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	259,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	159,-
WD1600JS SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	86,-
WD2000JS SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD2500JS SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	119,-
WD2500KS SATA2	250	9 / 16.384 / 7.200	129,-
WD4000KD	400	9 / 16.384 / 7.200	259,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
HD160JJ SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-
SP2504C SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	109,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
7L250S0	250	9 / 16.384 / 7.200	124,-
7L300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	169,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDT722516 SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	87,-
HDS725050 SATA2	500	9 / 16.384 / 7.200	359,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250823AS NCQ	250	8 / 8.192 / 7.200	114,-
ST3400832AS NCQ	400	8 / 8.192 / 7.200	279,-

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	533	512	134,-	
2,8 GHz	Northwood	533	512	169,-	
2,8 GHz	Northwood	800	512	179,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1.024		189,-

Pentium® 4 (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
530J	Prescott	3,0	800	1.024		189,-
540J	Prescott	3,2	800	1.024		229,-
630	Prescott	3,0	800	2.048		189,-
640	Prescott	3,2	800	2.048		239,-
660	Prescott	3,6	800	2.048		439,-
Extreme	Prescott	3,73	1.066	2.048		1.049,-

Pentium® D (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
830	Smithfield	3,0	800	2.048		349,-
840	Smithfield	3,2	800	2.048		569,-

Pentium® M (So479)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
735	Dothan	1,7	400	2.048		219,-
755	Dothan	2,0	400	2.048		319,-
760	Dothan	2,0	533	2.048		329,-
770	Dothan	2,13	533	2.048		449,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2200+	Thoroughbred B	1,5	333	256	62,-	
2400+	Thoroughbred B	1,66	333	256	69,-	
2800+	Thoroughbred B	2,0	333	256	84,-	

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
3000+	Barton	2,16	333	512	104,-	
3000+	Barton	2,1	400	512	114,-	
3200+	Barton	2,2	400	512	129,-	

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Venice	1,8	1.000	512	119,-	149,-
3200+	Venice	2,0	1.000	512	149,-	
3500+	Venice	2,2	1.000	512	214,-	229,-
3700+	San Diego	2,2	1.000	1.024	284,-	289,-
3800+	Venice	2,4	1.000	512		349,-
4000+	San Diego	2,4	1.000	1.024		399,-
FX-57	San Diego	2,8	1.000	1.024		1.099,-

Athlon™ 64 X2 (So939)			HT	Cache	tray	PIB
3800+	Manchester	2,0	1.000	1.024		379,-
4200+	Manchester	2,2	1.000	1.024		519,-
4600+	Manchester	2,4	1.000	1.024		749,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM			Kit	Single
DDR	512 MB	400-333	61,-	57,-
DDR	1,0 GB	400-333	115,-	134,-
DDR2	512 MB	533-CL4		52,-
DDR2	1,0 GB	533-CL4	109,-	104,-
SO-DDR	512 MB	333-CL2,5	62,-	
SO-DDR	1,0 GB	333-CL2,5	144,-	
SO-DDR2	512 MB	533-CL4	61,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533-CL4	112,-	

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	63,-	55,-
DDR	1,0 GB	400-CL1,5	199,-	
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	104,-	
DDR	1,0 GB	400-222	144,-	
DDR2	1,0 GB	533-333	124,-	109,-
DDR2	1,0 GB	667-444	124,-	112,-
DDR2	1,0 GB	667-344	149,-	122,-

OCZ		Timing	Kit	Single
DDR Performance	1,0 GB	400-233	129,-	
DDR Gold EL	1,0 GB	400-222	159,-	
DDR Gold EL VX	1,0 GB	500-222	234,-	
DDR Platinum EL	1,0 GB	600-CL2,5	279,-	
DDR Platinum EL	2,0 GB	400-232	269,-	

MDT		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	59,-	52,-
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	106,-	120,-
DDR2	512 MB	533-CL4		46,-
DDR2	1,0 GB	533-CL4	94,-	89,-

BUFFALO		Timing	Kit	Single
DDR Value	512 MB	400-CL2,5	55,-	50,-
DDR Value	1,0 GB	400-CL3	102,-	109,-
DDR2 Value	512 MB	533-CL4		42,-
DDR2 Value	1,0 GB	533-CL4	89,-	87,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

DVD-LAUFWERKE

ATAPI

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1616	16x / 4x		52,-
BENQ DW-1625 schwarz	16x / 2,4x		79,-
BENQ DW-1640	16x / 8x	52,-	57,-
HP dvd640i schwarz	16x / 2,4x		69,-
LG GSA-4163B	16x / 4x	54,-	62,-
LITEON SOHW-1693S	16x / 4x	52,-	57,-
NEC ND-3540A	16x / 8x	52,-	59,-
NEC ND-3540A schwarz	16x / 8x	52,-	
NEC ND-3540A silber	16x / 8x	54,-	
NEC ND-6650A Slimline, schw.	8x / 4x	89,-	
PIONEER DVR-110D	16x / 8x	59,-	
PIONEER DVR-K05L Slimline	8x / 4x	109,-	
PLEXTOR PX-740A	16x / 8x	79,-	84,-
PLEXTOR PX-716AL schwarz	16x / 4x	144,-	154,-
TOSHIBA SD-R6472B Slimline	8x / 2,4x	99,-	

USB 2.0

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
HP dvd640e schwarz +FW	16x / 2,4x		109,-
LG GSA-5163D +FW	16x / 4x		109,-
LITEON SOHW-1673SX	16x / 4x		89,-
PHILIPS ED16DVDRK	16x / 2,4x		89,-

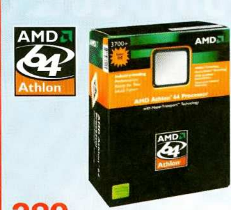
S-ATA

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
PLEXTOR PX-716SA	16x / 4x	134,-	139,-

Sockel 939 CPU

AMD Athlon™ 64 3700+

- „San Diego"
- 2,2 GHz
- 1.024 KB L2 Cache
- Dual Channel Speicherinterface
- PIB inkl. Kühler



289,-



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise mit Ihrer Kreditkarte, per Nachnahme oder Vorkasse, oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

KOMMUNIKATION

Wireless LAN Router

NETGEAR WGT634U

- max. 108 MBit/s WLAN (IEEE 802.11g)
- 4x RJ-45 LAN-Port
- 1x RJ-45 WAN-Port
- 1x USB 2.0
- Verschlüsselung: WPA PSK, WEP
- unterstützt IEEE 802.11b/g



79,-

NETGEAR Everybody's connecting.

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	64,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	64,-
WG511T	108	PC-Card	49,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	64,-
WG602	54	Access Point	64,-
WPN824 RangeMax	108	Router	109,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	44,-
DWL-G122	54	USB2.0-Stick	44,-
DWL-G650M	108	PC-Card	79,-
DWL-2100AP	108	Access Point	89,-
DI-624	108	Router	69,-
DGL-4300	108	Gigabit Router	164,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G	54	PCI	24,-
WL-107G	54	PC-Card	27,-
WL-500G	54	Router	69,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WUSB54G	54	USB2.0-Box	42,-
WPC54GS	54	PC-Card	59,-
WRT54GS	54	Router	79,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick	125	USB2.0-Stick	44,-
FRITZ!Box WLAN 3030	54	Router	129,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7050	54	DSL/VoIP	199,-

Modems

AVM	Art	Anschluss	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	64,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	74,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-

DEVOLO	Art	Anschluss	€
MicroLink 56K	analog	PCI	27,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
MicroLink ADSL Fun LAN	DSL	RJ-45	59,-

Diverse	Art	Anschluss	€
Voice Modem 56k	analog	PCI	12,-
ISDN 128 Adapter USB	ISDN	USB	34,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2030	DSL	2	99,-
D-LINK DI-604	DSL	4	34,-
NETGEAR RP614	DSL	4	34,-

Netzwerk Storage

WD	GB	Mbit/s	€
WDXE1600JB	160	10/100	219,-
WDXE2500JB	250	10/100	239,-
WDXE3200JB	320	10/100	279,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse	Typ	Netzteil	€
AOPEN QF50C	Midi	300 W	52,-
AOPEN H700B	Big	400 W	134,-
ARCTIC Silentium	Midi	350 W	79,-
CASETEK CS-1018 BM	Midi	--	59,-
COOLERMASTER Stacker	Big	--	144,-
SHARKOON Silvation Basic	Midi	--	84,-
THERMALTAKE Armor	Midi	--	124,-

Netzteile	Leistung	Typ	€
COOLERMASTER RealPower	450 W	ATX2	89,-
ENERMAX 701AX-VH(W)SFMA	600 W	ATX2	149,-
FORTRON Bluestorm	400 W	ATX	69,-
HEC 350AR-PTF	350 W	ATX	39,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	79,-
SHARKOON SilentStorm	370 W	ATX2	59,-
ZALMAN ZM400B-APS	400 W	ATX	79,-

BAREBONES

SHUTTLE	Merkmale	Sockel / Chip	€
XPC SK43G	S, V, L, F, sA	A / KM400	179,-
XPC SN45GV3	S, L, F, sA	A / nF2-400	229,-
XPC SN95G5V2	S, GL, F, sA	939 / nF3-U	329,-
XPC SN25P	S, GL, F, sA	939 / nF4	399,-
XPC ST20G5	S, V, GL, F, sA	939 / XP200	349,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	€
Pundit-R silber o. schwarz	S, V, L, F	478 / 9100IGP	144,-
S-Presso S1-P112	S, V, L	478 / 865G	179,-

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	€
XC Cube EZ482	S, V, GL, F, sA	939 / XP300	299,-
XC Cube EZ65-IIV2	S, V, GL, F, sA	478 / 865G	199,-
XC Cube EA65-IIV2	S, V, GL, F, sA	478 / 865G	199,-
XC Cube MZ855 II	S, V, GL, F	479 / 855GME	299,-

BIOSTAR	Merkmale	Sockel / Chip	€
iDEQ 210V	S, V, L, F, sA	A / KM400A	159,-
iDEQ 210P	S, GL, F, sA	754 / nF3	209,-
iDEQ 330P	S, GL, F, sA	939 / nF4	319,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

ALTERNATE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
PC Home	Sempron™ 2200+	256 MB	40 GB	DVD-ROM	onboard	289,-
PC Office	Celeron® 2,4 GHz	256 MB	80 GB	DVD-ROM	64 MB GeForce 4 MX4000	309,-
PC Midrange	Sempron™ 2400+	256 MB	80 GB	DVD±RW DL	64 MB GeForce 4 MX4000	359,-
PC Premium R2.0	Pentium® 4 520	512 MB	80 GB	DVD±RW	128 MB GeForce FX 5200	559,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6U-5064H	Sempron™-M 3000+	15,0	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, MS Works	819,-
A6L-B007H	Celeron®-M 370	15,4	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, Webcam	849,-
A6VA-Q025H	Pentium®-M 740	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon X700, Webcam	1.199,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R50 WVM 1730	Pentium®-M 740	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon X300	1.179,-
X20 XVM 1730 II	Pentium®-M 740	15,0	1.024 MB	100 GB	DVD±RW	XP Home, Radeon X600	1.499,-

MONITORE

TFT	ms	Zoll	Merkmale	€
BELINEA 101725	12	17,0	Sound	239,-
BELINEA 101902	16	19,0	Sound	299,-
BENQ FP91G+	0	19,0	DVI-D/Pivot	339,-
BENQ FP71G+	8	17,0		249,-
EIZO L578*	12	17,0	DVI-D/USB/Sound	519,-
EIZO S1910*	16	19,0	DVI-D	539,-
EIZO L778*	12	19,0	DVI-D/USB/Sound	629,-
HYUNDAI L90D+	8	19,0	DVI-D/Sound/Pivot	389,-
IIYAMA E431S-W3	8	17,0	DVI-D/Sound	299,-
IIYAMA E431S-S3	8	17,0	DVI-D/Sound	319,-
IIYAMA E431S-B3	8	17,0	DVI-D/Sound	319,-
IIYAMA E481S*	8	19,0	DVI-D/Sound	414,-
NEC 1970GXBK	8	19,0	DVI-D	489,-
SAMSUNG 172X	12	17,0	DVI-D	319,-
SAMSUNG 730BF	4	17,0	DVI-D	329,-
SAMSUNG 913B	8	19,0	DVI-D/Pivot	399,-
SAMSUNG 930BF	4	19,0	DVI-D	439,-
SAMTRON 94V	12	19,0		279,-
VIEWSONIC VX924	4	19,0	DVI-D	444,-

* in verschiedenen Farben erhältlich

CRT	kHz	Zoll	Merkmale	€
BELINEA 103052	97.0	17		116,-
BELINEA 108035	125.0	21	Flat	329,-
IIYAMA HM204DT	142.0	22	Flat/Snd/USB	619,-

19" TFT-Monitor

VIEWSONIC VX924

- 48,3 cm sichtbares Bild
- Kontrast: 550:1
- Helligkeit: 270 cd/m²
- Reaktionszeit: 3 ms (grey-to-grey)
- VGA & DVI-D
- schwarz/silber



444,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

CHERRY	Anschluss	€
CyMotion Expert	USB	15,-
CyMotion Master Plus9 Wireless	USB, PS/2	44,-
CyMotion Master XPress	USB, PS/2	25,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	26,-
WL Optical Desktop Elite	USB, PS/2	49,-

LOGITECH	Anschluss	€
Media Keyboard Elite	USB, PS/2	26,-
Cordless Desktop MX3100	USB, PS/2	89,-

Gamepads

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH Rumblepad II	USB	26,-
THRUSTMASTER FS Dual Analog 3	USB	11,-
SAITEK Impact Colour Rumble Pad	USB	12,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB, PS/2	49,-
LOGITECH MX610 Cordless Laser	USB	49,-
LOGITECH G5 Laser	USB	66,-
LOGITECH G7 Cordless Laser	USB	89,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	35,-
MS Comfort Optical Mouse 3000	USB, PS/2	24,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Farbe	€
Mousebungee V2 (Kabelhalterung)	schwarz	14,-
COMPAD Speed-Pad	grau	17,-
EVERGLIDE Ricochet 2.52	verschiedene	22,-
KRYPTEC X-Board V2	verschiedene	16,-
QPAD Gamer LowSense (XXXL)	verschiedene	29,-
QPAD Gamer HighSense AIM Red (XL)	rot	24,-
RATPADZ Ratpad GS	schwarz	20,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Music	PCI	114,-
CREATIVE X-Fi Platinum	PCI	179,-
CREATIVE X-Fi Fatal1ty Edition	PCI	219,-
HERCULES GS Muse 5.1 DVD	PCI	24,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	154,-

Headsets	Anschluss	Typ	€
LOGITECH Precision Gaming	Klinke	Stereo	36,-
PLANTRONICS GameCom Pro1	Klinke	Stereo	79,-
PLANTRONICS GameCom 1	Klinke	Stereo	34,-
SHARKOON GHS1 Gamer Headset	Klinke	Stereo	19,90
SHARKOON Majestic 5.1 II	USB	5.1	59,-
SENNHEISER PC 150	Klinke	Stereo	59,-

GAMES

Action	€
Battlefield - Vietnam	48,-
Battlefield 1942 - World War 2 inkl. 2 AddOns	49,-
Battlefield 1942 - The Road to Rome AddOn	16,-
Battlefield II	46,-
Catwoman	49,-
Constantine	41,-
Half Life	9,-
Joint Operations - Typhoon Rising	44,-
Robots	26,-
Spiderman 2	42,-
SWAT 4	42,-
Unreal Tournament 2004	14,-

Rollenspiele & Adventures	€
DAOC Bundle	33,-
DAOC Catacombs AddOn	29,-
Diablo II Gold	19,-
Everquest 2	42,-
Guild Wars	42,-
Splinter Cell - Chaos Theory	44,-
Star Wars - Republic Commando	42,-
Star Wars - Knights of the Old Republic II	44,-
Vampire - The Masquerade Bloodlines	38,-
World of Warcraft	44,-

Strategie	€
Act of War - Direct Action	46,-
Alexander	46,-
C&C Generäle Deluxe Edition	49,-
Die Siedler - Das Erbe der Könige	47,-
Die Siedler - Das Erbe der Könige: Nebelreich AddOn	24,-
Empire Earth II	42,-
Ground Control 2	44,-
Herr der Ringe - Schlacht um Mittelerde	48,-
Silent Hunter III	42,-
Stronghold II	44,-
Warcraft III - Reign of Chaos	18,-
Warcraft III - Frozen Throne Add On	25,-

Sport & Simulation	€
Colin McRae Rally 2005	44,-
Die Sims 2	47,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
DTM Race Driver 2	45,-
FIFA 2005	47,-
Flight Simulator 2004	47,-
Fussballmanager 2005	47,-
GTR - FIA GT Racing	47,-
Need for Speed Underground 2	44,-









Wie bereits 2003 wurde ALTERNATE auch 2004 zum „Shop des Jahres" (PC Praxis), zum „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) und zum „Anbieter des Jahres" (PC Direkt) gewählt. Danke für Ihr Vertrauen und Ihre Anerkennung!

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo-Fr: 9:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr



»Schlecht für die Zähne: Computer-Chips.«

Preiset den Kern!

Immer billiger, immer williger! Nach diesem kundenfreundlichen Motto handelten AMD und Intel in den letzten Wochen. So sind schnelle und zukunftssichere PROZESSOREN nun bereits für wenig mehr als 200 Euro zu haben.

Prozessoren sind in den letzten Wochen zum Teil deutlich preiswerter geworden: Rund 220 Euro kostet ein Athlon 64 3500+, 170 Euro ein Pentium 4 630 und den Doppelkern-Athlon 64 X2 3800+ gibt es nun schon für 350 Euro (alle Preise wurden Anfang September ermittelt).

ZWEIKERNPROZESSOREN

Ein Prozessor mit zwei Kernen ist letztlich ein Tauschgeschäft: Bei gleichem Anschaffungspreis gibt der Anwender etwa zehn bis 15 Prozent Spieleleistung ab – für eine höhere Multitasking-Geschwindigkeit (Multitasking bezeichnet die Fähigkeit eines Betriebssystems/einer Software, mehrere Aufgaben scheinbar gleichzeitig auszuführen). Das kann sich auszahlen, wenn auf dem PC viele Programme im Hintergrund laufen oder wenn hauptsächlich spezielle, für SMT/SMP optimierte Software eingesetzt wird. Zu den optimierten Programmen gehören aber derzeit noch keine Spiele, erst im nächsten Jahr sollen entsprechende Programme auf den Markt kommen. Bei der Preis-Leistungs-Analyse schneiden die Zweikernprozessoren deshalb (noch) vergleichsweise schlecht ab. Wer die Spieleleistung eines Athlon 64 3800+ mit einem Zweikernprozessor erreichen will, muss mindestens einen Athlon 64 X2 4600+ kaufen – der kostet derzeit rund 700 Euro! Der Aufpreis für einen zweiten Kern ist nur in der Einstiegsklasse moderat: Es sind hier im Vergleich zu den Einkernprozessoren etwa 170 (AMD) beziehungsweise 100 Euro (Intel) mehr fällig. Bei den Topmodellen legen Käufer für den zweiten Kern bis zu 800 Euro mehr hin. Für die meisten spielenden Anwender gilt also: Mit einem schnellen Einkernprozessor sind sie besser für die Zukunft gerüstet als mit einem niedriger getakteten Zweikernprozessor.

64 BIT-TECHNIK

Ähnliches gilt für 64-Bit-Prozessoren. Bis auf *Far Cry* gibt es kaum Spiele, die wirklich von 64-Bit-Prozessoren profitieren. Allerdings fällt die Kaufentscheidung hier leichter: Bei AMD unterstützen ohnehin fast alle aktuellen Prozessoren 64-Bit-Technik, bei Intel hat man bei den Zweikernprozessoren ebenfalls keine Wahl mehr – 64 Bit sind hier bei allen Modellen „inside". Bei den Prozessoren mit einem Kern hat Intel nun endlich die Preise nach unten korrigiert. Prozessoren der 6er-Reihe besitzen einen doppelt so großen L2-Cache und sind daher bei Spielen bis zu fünf Prozent schneller. Außerdem beherrschen sie die Energiespartechnik EIST. 64-Bit-Technik und der Virenschutz NX, bei Intel XD genannt, werden dagegen auch von den 5x1-Prozessoren unterstützt. Veraltet sind die einfachen 5er-Prozessoren (ohne „1" am Ende): Sie beherrschen weder XD noch EM64T.

Übersicht: Ein- und Zweikernprozessoren

Intel								
Prozessor	Takt/L2-Cache	Preis	Leistung	Vergleichb. Zweikern-Chip	Takt/L2-Cache	Preis	Leistung	Aufpreis für zweiten Kern
Pentium 4 640	3,2 GHz/2.048 kByte	210 Euro	71 Fps	Pentium EE 840 (HTT)	3,2 GHz/2x 1.024 kByte	1.010 Euro	71 Fps	800 Euro
Pentium 4 640	3,2 GHz/2.048 kByte	210 Euro	71 Fps	Pentium D 840*	3,2 GHz/2x 1.024 kByte	520 Euro	71 Fps	310 Euro
Pentium 4 630	3,0 GHz/2.048 kByte	170 Euro	69 Fps	Pentium D 830*	3,0 GHz/2x 1.024 kByte	325 Euro	69 Fps	155 Euro
Pentium 4 520**	2,8 GHz/1.024 kByte	150 Euro	67 Fps	Pentium D 820*	2,8 GHz/2x 1.024 kByte	250 Euro	67 Fps	100 Euro
AMD								
Prozessor	Takt/L2-Cache	Preis	Leistung	Vergleichb. Zweikern-Chip	Takt/L2-Cache	Preis	Leistung	Aufpreis für zweiten Kern
Athlon 64 4000+	2,4 GHz/1.024 kByte	370 Euro	85 Fps	Athlon 64 X2 4800+	2,4 GHz/2x 1.024 kByte	900 Euro	85 Fps	530 Euro
Athlon 64 3800+	2,4 GHz/512 kByte	325 Euro	82 Fps	Athlon 64 X2 4600+	2,4 GHz/2x 512kByte	700 Euro	83 Fps	375 Euro
Athlon 64 3700+	2,2 GHz/1.024 kByte	270 Euro	80 Fps	Athlon 64 X2 4400+	2,2 GHz/2x 1.024 kByte	540 Euro	80 Fps	270 Euro
Athlon 64 3500+	2,2 GHz/512 kByte	220 Euro	77 Fps	Athlon 64 X2 4200+	2,2 GHz/2x 512kByte	480 Euro	78 Fps	260 Euro
Athlon 64 3200+	2,0 GHz/512 kByte	180 Euro	75 Fps	Athlon 64 X2 3800+	2,0 GHz/2x 512kByte	350 Euro	75 Fps	170 Euro

* Nur bedingt vergleichbar, da Hyper-Threadings fehlen. ** Nur bedingt vergleichbar, es fehlen EM64T, EIST und XD

Die Leistung setzt sich aus dem nicht normierten Mittelwert der drei Spiele *Juiced*, *Battlefield 2* und *Grand Theft Auto San Andreas* zusammen. Alle Spiele wurden in 1.024x768 ohne Kantenglättung und anisotropem Filter gemessen. Im Hintergrund liefen keine Programme.

Prozessorwahl: Die besten CPUs fürs Geld

Wer um die 200 Euro für einen Prozessor ausgeben möchte, hat die Wahl zwischen mehr als drei Dutzend Prozessoren. Welche bieten das meiste fürs Geld?

Annähernd 40 Prozent der Leser wollen nach einer aktuellen Umfrage maximal 200 Euro für einen Prozessor ausgeben. PC ACTION hat die besten Angebote in dieser Preisklasse zusammengestellt.

PROZESSOREN UNTER 200 EURO

Für etwas mehr als 200 Euro gibt es derzeit einen Athlon 64 3500+ oder einen Pentium 4 640 mit 3,2 GHz. Beide bieten eine ordentliche Leistung im Alltag, bei Spielen ist der Athlon deutlich überlegen. Einzig bei einigen optimierten Video-, Render- und Audioprogrammen rechnet der Pentium schneller. Der P4 640 unterstützt außerdem Hyper-Threading. Wer unbedingt in den Genuss von zwei Prozessorkernen kommen möchte, legt noch etwa 40 Euro drauf und greift zu einem Pentium D 820 mit 2,8 GHz; dieser ist zwar immer dann schnell, wenn viele Programme gleichzeitig laufen, hat jedoch kaum Reserven für aktuelle und kommende Spiele, sofern diese nicht entsprechend optimiert wurden. Wer weniger als 200 Euro ausgeben möchte, erhält derzeit für rund 150 Euro einen Athlon 64 3000+ oder einen Pentium 4 520 (2,8 GHz). Intels 5er-Reihe beherrscht allerdings weder eine 64-Bit-Erweiterung noch den Virenschutz XD. Diese Funktionen behält Intel der neueren 6er-Reihe vor, aus der es aber zurzeit kein Modell in der Preisklasse bis 150 Euro gibt. Intel-Anhänger sollten trotzdem zu einem 6er-Pentium greifen und den Aufpreis in Kauf nehmen: denn neben den zusätzlichen Funktionen besitzt ein 6er-Pentium auch zwei MByte L2-Cache und arbeitet daher etwas schneller als ein 5er-Pentium.

PROZESSOREN UNTER 100 EURO

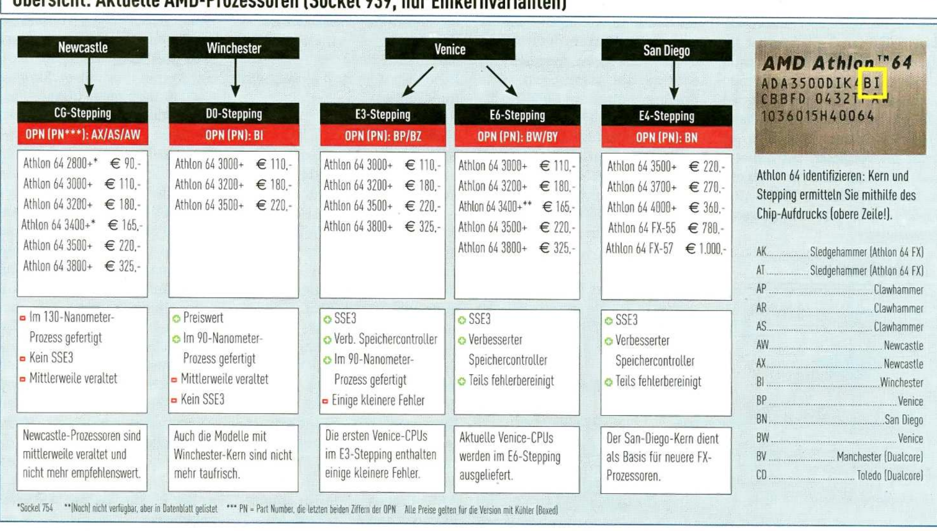
Wer noch weniger Geld ausgeben will, sollte den Kauf eines Sempron-Prozessors in Betracht ziehen. Ein 3000+ kostet rund 80 Euro und auch die passenden Mainboards mit Sockel 754 sind etwas günstiger als die aktuellen Sockel-939-Platinen – brauchbare Modelle gibt es ab 60 Euro. Der Nachteil: Ein Sempron-Rechner kann nur schlecht aufgerüstet werden, das schnellste Modell

Übersicht: Aktuelle Intel-Prozessoren

Zweikernprozessoren							
Modell	Takt	L2-Cache	VT	EIST	EM64T	XD	HTT
Pentium EE	3,2	2x1 MByte	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
840	3,2	2x1 MByte	Nein	Ja	Ja	Ja	Nein
830	3,0	2x1 MByte	Nein	Ja	Ja	Ja	Nein
820	2,8	2x1 MByte	Nein	Nein	Ja	Ja	Nein
Einkernprozessoren							
Modell	Takt	L2-Cache	VT	EIST	EM64T	XD	HTT
672*	3,8	2 MByte	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
670	3,8	2 MByte	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
662*	3,6	2 MByte	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
660	3,6	2 MByte	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
650	3,4	2 MByte	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
640	3,2	2 MByte	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
631	3,0	2 MByte	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
630	3,0	2 MByte	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
571	3,8	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
570J	3,8	1 MByte	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
570	3,8	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
561	3,6	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
560J	3,6	1 MByte	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
560	3,6	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
551	3,4	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
550J	3,4	1 MByte	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
550	3,4	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
541	3,2	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
540J	3,2	1 MByte	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
540	3,2	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
531	3,0	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
530J	3,0	1 MByte	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
530	3,0	1 Mbyte	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
521	2,8	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
520J	2,8	1 MByte	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
520	2,8	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja

*Noch nicht verfügbar

Übersicht: Aktuelle AMD-Prozessoren (Sockel 939, nur Einkernvarianten)



für den Sockel 754 bleibt der Athlon 64 3700+. Der Sempron unterstützt mittlerweile wie der Athlon 64 die 64-Bit-Erweiterung AMD64, das NX-Bit und – sofern er nach dem Juli 2005 gefertigt wurde – auch SSE3. Offiziell beherrscht der Sempron nach Angaben von AMD zwar kein *Cool'n'quiet*, auf vielen Mainboards ist die Stromspartechnik aber trotzdem zu aktivieren. Die Prozessorbezeichnungen hat AMD beim Sempron allerdings sehr irreführend gewählt: Ein Sempron 3400+ scheint zwar dem Namen nach schneller zu sein als ein Athlon 64 3200+, bei Spielen erreicht er aber nur das Niveau eines Athlon 64 3000+. Wann endlich ein Sempron für den Sockel 939 kommt, bleibt weiter offen. Gerüchten zufolge hätte ein solcher Billigprozessor schon im ersten Quartal des laufenden Jahres erscheinen sollen, doch AMD hat den Starttermin immer wieder verschoben. Bei Intel gibt es in der Preisklasse bis 100 Euro keinen Chip, den wir empfehlen können. Die Leistung der Celeron-Prozessoren reicht nicht einmal für ältere Spiele wie *Doom 3*.

PROZESSOREN BIS 400 EURO

Die meisten Möglichkeiten haben Aufrüster, die bis zu 400 Euro in einen neuen Prozessor investieren wollen. Knapp 220 Euro kostet ein Athlon 64 3500+, ein Athlon 64 3700+ ist für 270, ein Athlon 64 3800+ für 325 Euro zu haben. Bei Intel gibt es für 265 Euro einen Pentium 4 650 mit 3,4 GHz oder für knapp 390 Euro einen Pentium 4 660 mit 3,6 GHz. Trotz Preissenkung hat der getaktete P4 670 ein schlechtes Preis-Leistungs-Verhältnis. Ebenfalls zu teuer im Vergleich zur gebotenen Leistung sind die Athlon-64-Modelle 4000+, FX-55 und FX-57 sowie alle Doppelkernprozessoren.

KERNE UND STEPPINGS

Trotz gleicher Preise und gleicher Namen können sich zwei Prozessoren manchmal deutlich unterscheiden. So hat AMD in den letzten Wochen mehrere kleine Verbesserungen in Form von neuen Prozessor-Steppings auf den Markt gebracht (beim Prozessor-Stepping handelt es sich im Prinzip um eine Optimierung in der Fertigung beziehungsweise des Design des Kerns). Den ersten Fortschritt brachte der so genannte Winchester-Kern im D0-Stepping. Entsprechende Prozessoren erzeugten wegen des feineren Herstellungsprozesses weniger Wärme als ihre Vorläufer mit Newcastle-Kern. Nur wenig später ersetzte AMD den Winchester- durch den Venice-Kern, der erstmals auch den SSE3-Befehlssatz beherrscht. AMD fertigt den Venice zurzeit in zwei Steppings, E3 und E6. Bei beiden wurden kleinere Fehler bereinigt, Details enthält das Online-Datenblatt auf der AMD-Webseite. Schließlich hat AMD den neuen San-Diego-Kern im Angebot. Dieser verfügt in den meisten Fällen über 1.024 kByte L2-Cache (ein nicht öffentliches Datenblatt beschreibt allerdings auch einen Athlon 64 3500+ mit 512 kByte L2-Cache und San-Diego-Kern). Prozessoren mit San-Diego-Kern melden aktuell die Revision E4. Tipp: Lassen Sie sich beim Kauf die Revision des Chips bestätigen, am besten schriftlich. Wenn das nicht möglich ist, sollten Sie versuchen, das Stepping mit dem OPN-Rechner (auf Heft-DVD) zu ermitteln. Bei Intel ist die Lage etwas übersichtlicher: Aktuell ist hier das N0-Stepping, das in fast allen aktuellen Modellen mit Prescott-M-Kern zum Einsatz kommt.

Leserstimmen

Planen Sie, einen Dualcore-Prozessor zu kaufen?

- Ja, in den nächsten zwölf Monaten 13,8%
- Ja, in einem Jahr oder später 46,7%
- Nein 31,2%
- Weiß nicht/Keine Angabe 8,3%

Welchen Prozessor haben Sie (in dem hauptsächlich genutzen Rechner) ?

- Athlon 64 24,3%
- Athlon XP 46,5%
- Pentium 4 24,1%
- Andere 5,1%

Wie viel Geld geben Sie maximal für einen Prozessor aus?

- 100 Euro 11,6%
- 300 Euro 20,8%
- 200 Euro 38,5%
- m. a. 300 Euro 9,8%
- Kommt auf das konkrete Angebot/Zeitpunkt an 17,5%
- Weiß nicht/keine Angabe 1,8%

Weitere Kauf- und Spartipps:

Sie haben Ihr Wunschmodell gefunden – doch welcher Händler bietet den Chip am billigsten an? Und wie lange bleibt die Hardware überhaupt aktuell?

Bevor Sie Ihren Wunschprozessor ordern, sollten Sie die Preise vergleichen. Die ausgiebige Recherche ist bares Geld wert, die Händlerpreise unterscheiden sich bis zu 20 Prozent. Für den schnellen Überblick eignen sich Preisdatenbanken wie www.geizhals.at, www.idealo.de oder www.guenstiger.de besonders gut.

DEN BESTEN PREIS FINDEN

Benutzen Sie mehrere Preissuchmaschinen. Die Datenbanken der Dienste sind nicht einheitlich, die Angebotspreise unterscheiden sich manchmal deutlich. Für unseren Athlon 64 3500+ spuckten aber alle wichtigen Preisdienste annähernd den gleichen Preis aus: 214 Euro kostete der Chip Anfang September inklusive Kühler. Bei Ebay wollten Händler durchschnittlich 240 Euro haben, gebraucht und von privat gab es den Prozessor ab 200 Euro inklusive Kühler. Vom Kauf gebrauchter Prozessoren raten wir aber ausdrücklich ab, sofern der Verkäufer keine Garantie anbietet. Zu groß ist das Risiko, dass der Prozessor beschädigt ist und nicht mehr funktioniert.

STROMVERBRAUCH

Ein guter Prozessor sollte nicht nur bei, sondern auch nach der Anschaffung preiswert sein. Der Stromverbrauch ist bei vielen Modellen aber alles andere als günstig: Ein Pentium-4-Prozessor nimmt bis zu 100 Watt Leistung auf, hoch getaktete AMD-Prozessoren erreichen fast 75 Watt (nicht zu verwechseln mit den TDP-Werten, die für die Kühlerhersteller gedacht sind). In harter Währung sind das 170 Euro pro Jahr, wenn der Intel-Prozessor 24 Stunden am Tag läuft und keine Stand-by-Modi genutzt werden, für den AMD-Prozessor fallen immerhin noch rund 130 Euro an.

SPARTIPPS

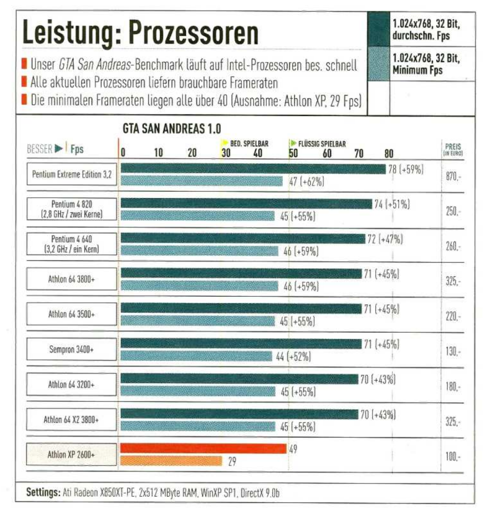
Sparmöglichkeiten gibt es mehrere. Die wichtigste: Nutzen Sie die Energiespar-Modi der Prozessoren. *Cool'n'quiet* ist dabei effektiver als *EIST* und spart bei häufiger Nutzung des PCs bis zu 35 Euro pro Jahr. Greifen Sie außerdem immer zu dem Modell mit dem feineren Herstellungsprozess. Ein neuer Athlon-Prozessor mit Venice-Kern (90-Nanometer-Prozess) braucht zum Beispiel rund 20 Watt weniger als ein Modell mit dem älteren Newcastle-Kern (130-Nanometer-Prozess) – und das bei gleicher Leistung. Allen Vorurteilen zum Trotz sind Prozessoren mit zwei Kernen keine übermäßigen Stromfresser: Bei normalen, alltäglichen Aufgaben benötigt ein Prozessor mit zwei Kernen durchschnittlich fünf Prozent mehr Strom; nur in extremen Situationen, wenn beide Kerne voll belastet sind, kann der Mehrverbrauch auf mehr als zehn Prozent steigen.

PREISTRENDS

Wer jetzt einen Prozessor kauft, braucht sich zumindest eine Zeit lang nicht mit Aufrüstsorgen herumzuschlagen. AMD bringt nach unseren Informationen in den nächsten Wochen keine schnelleren Desktop-Prozessoren auf den Markt, Intel will außer zwei Pentium-4-Modellen mit der Virtualisierungstechnik Vanderpool ebenfalls keine neuen Modelle für Desktop-Rechner präsentieren. Folglich planen die Chiphersteller nach unseren Informationen bis zum Jahresende auch keine weiteren größeren Preissenkungen. Kein Wunder, im August fielen die Preise um bis zu 40 Prozent. Erst zu Beginn des kommenden Jahres, also nach dem Weihnachtsgeschäft, dürfte mit einer Reihe neuer Prozessoren wieder verstärkt Bewegung in die Preislisten der Anbieter kommen. CHRISTIAN GÖGELEIN

Leistung: Prozessoren

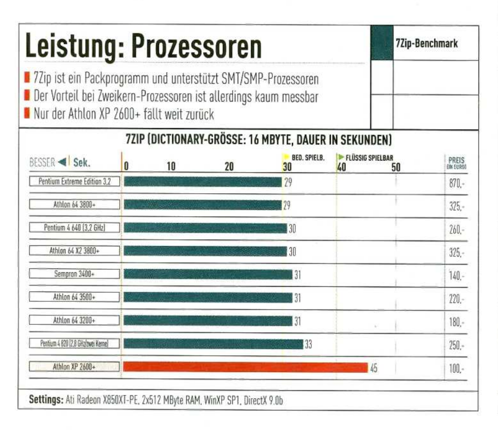
- Unser *GTA San Andreas*-Benchmark läuft auf Intel-Prozessoren bes. schnell
- Alle aktuellen Prozessoren liefern brauchbare Frameraten
- Die minimalen Frameraten liegen alle über 40 (Ausnahme: Athlon XP, 29 Fps)



Settings: Ati Radeon X850XT-PE, 2x512 MByte RAM, WinXP SP1, DirectX 9.0b

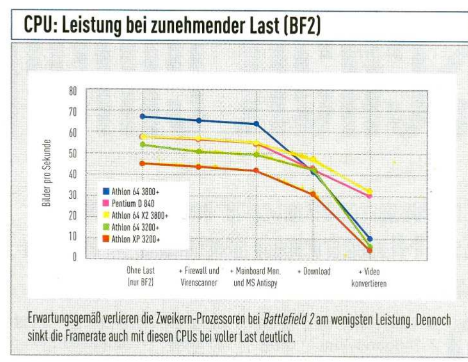
Leistung: Prozessoren

- 7Zip ist ein Packprogramm und unterstützt SMT/SMP-Prozessoren
- Der Vorteil bei Zweikern-Prozessoren ist allerdings kaum messbar
- Nur der Athlon XP 2600+ fällt weit zurück



Settings: Ati Radeon X850XT-PE, 2x512 MByte RAM, WinXP SP1, DirectX 9.0b

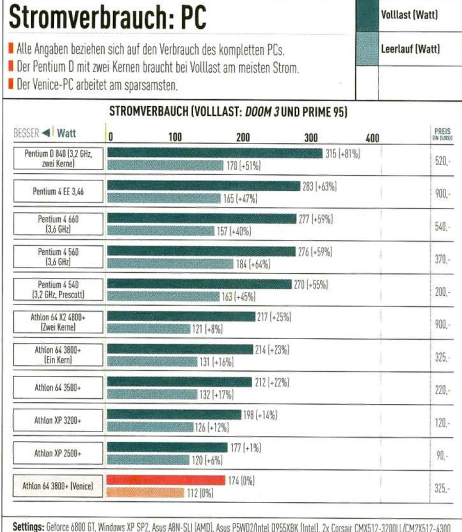
CPU: Leistung bei zunehmender Last (BF2)



Erwartungsgemäß verlieren die Zweikern-Prozessoren bei *Battlefield 2* am wenigsten Leistung. Dennoch sinkt die Framerate auch mit diesen CPUs bei voller Last deutlich.

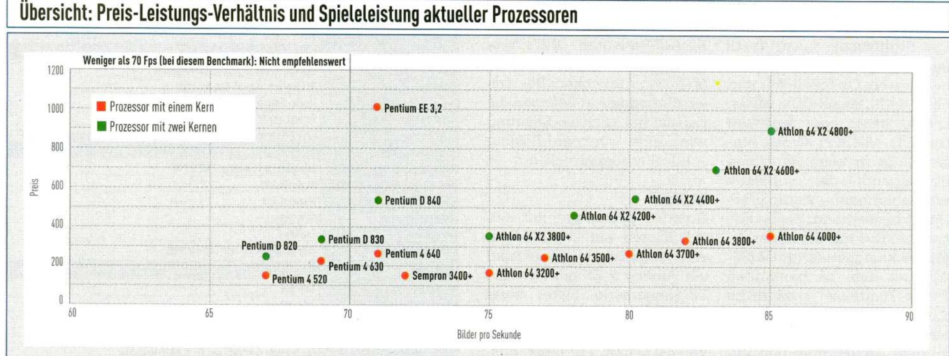
Stromverbrauch: PC

- Alle Angaben beziehen sich auf den Verbrauch des kompletten PCs.
- Der Pentium D mit zwei Kernen braucht bei Volllast am meisten Strom.
- Der Venice-PC arbeitet am sparsamsten.



Settings: Geforce 6800 GT, Windows XP SP2, Asus A8N-SLI (AMD), Asus P5WD2/Intel D955XBK (Intel), 2x Corsair CMX512-3200LL/CM2X512-4300

Übersicht: Preis-Leistungs-Verhältnis und Spieleleistung aktueller Prozessoren



Je weiter rechts und je weiter unten ein Prozessor in dieser Grafik steht, desto besser ist sein Preis-Leistungs-Verhältnis. Prozessoren, die in dieser Grafik weniger als 70 Bilder pro Sekunde erreichen, sind nicht mehr empfehlenswert.

Schalt einen Klang hoch!

Creative verspricht mit seiner neuen SOUNDKARTEN-Serie X-FI beeindruckende Klangkulissen bei optimaler Leistung – wir haben genau hingehört.

Die Eckdaten des neuen *X-Fi*-Soundchips beeindrucken: Der Prozessor besteht laut Creative aus 51,1 Millionen Transistoren. Die Einheit soll etwa 10.000 MIPS (Million instructions per second; Millionen Befehle pro Sekunde) berechnen können – was der Leistung eines aktuellen Prozessors entspricht. Wir haben die *X-Fi*-Karten in verschiedenen Spielen getestet und gebencht und sagen, ob eine Soundkarten-Aktualisierung für Sie ansteht.

RAUSCH AB

Bei unseren Tests der Audio-Eigenschaften lieferte die *X-Fi Xtreme Music* sehr gute Ergebnisse. Die Wandler der Karte arbeiten mit maximal 24 Bit/96 Kilohertz. Auch unsere Tests mit RMAA (Version 5.5) mit verschiedenen Sample-Raten (16 Bit/44,1 Kilohertz, 16 Bit/48 Kilohertz, 24 Bit/96 Kilohertz) erbrachten für die Karte hervorragende Resultate. Der Frequenzgang ist fast geradlinig. Der Rauschabstand lag durchgängig bei allen Tests um die 100 Dezibel – sehr gut.

MACH DAS OHR AUF

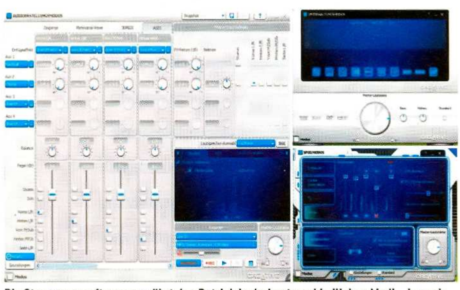
Die Ergebnisse dieser Tests lassen sich schnell zusammenfassen: Ob Spiele mit und ohne EAX, Musik-CDs, MP3s, DVDs, Stereo oder Surround (bis 7.1) – die *X-Fi Xtreme Music* klingt in allen Bereichen überragend, die subjektiv wahrnehmbare Audioqualität ist bestechend. Zusätzlich hat Creative mit der neuesten Entwicklungsstufe von CMSS-3D und dem so genannten 24-Bit-Crystalizer zusätzliche Audio-Optimierungssysteme integriert. Diese können je nach Anwendung und Zustand des Ursprungsmaterials die Audioqualität deutlich anheben – besonders die Kopfhörervariante von CMSS-3D liefert erstaunliche Klangwelten. Allerdings klingt vor allem klassische Musik mit aktiviertem CMSS und dem 24-Bit-Crystalizer nicht wirklich besser.

DAS IST SPITZE!

Bei aktuell verfügbaren EAX-Spielen ohne spezielle X-Fi-Unterstützung lieferte die Karte bei gleicher Klangqualität exakt die Leistung einer Audigy 2 ZS. Im Vergleich zur Onboard-Lösung waren die Creative-Karten je nach CPU fünf bis zehn Prozent langsamer – weil Onboard-Lösungen kaum Effekte darstellen können und somit schneller sind, aber schlechter klingen. Besonders interessant waren die Tests mit dem ersten *X-Fi*-optimierten Spiel *Battlefield 2*. Das erlaubt nämlich bei einer eingebauten *X-Fi*-Karte die Auswahl „Extrem hoch" bei den Soundoptionen. Das Spiel verwendet dann 128 Stimmen – im Modus „Hoch" nur 64. Unsere *X-Fi Xtreme Music*-Karte verlor bei diesem Test wieder einige Prozentpunkte Leitung bei sehr guter Audioqualität. Anders die X-RAM-Varianten *X-Fi Elite Pro* und *X-Fi Fatal1ty* mit 64 Megabyte Speicher: Bei voller Audioqualität lieferten die Karten die gleiche Leistung wie eine Onboard-Lösung – absolut beeindruckend.

NA, UND?

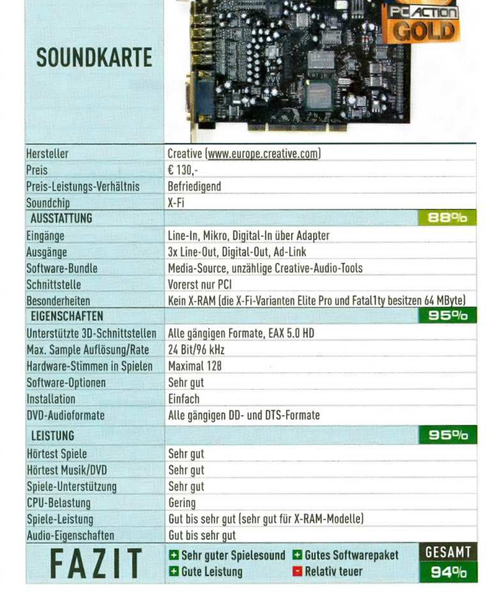
Creative präsentiert mit den *X-Fi*-Karten ein Top-Produkt. Allerdings ist der Unterschied zur Audigy 2 ZS gering – die Vorgängerserie bietet zwar weniger Eigenschaften, kann aber bei aktuellen Spielen voll mithalten. Für Leistungs-Freaks könnten die teuren X-RAM-Varianten sehr interessant sein. KAY BEINROTH



Die Steuerungssoftware gewährt den Betrieb in drei unterschiedlichen Modi – je nach Auswahl stehen dementsprechend verschiedene Optionen zur Verfügung.



Battlefield 2 ist das erste Spiel mit integrierter *X-Fi*-Unterstützung. Nur mit einer *X-Fi*-Karte können Sie die Qualitätsstufe „Extrem hoch" wählen.



SOUNDKARTE	Sound Blaster X-Fi Xtreme Music
Hersteller	Creative (www.europe.creative.com)
Preis	€ 130,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend
Soundchip	X-Fi
AUSSTATTUNG	**88%**
Eingänge	Line-In, Mikro, Digital-In über Adapter
Ausgänge	3x Line-Out, Digital-Out, Ad-Link
Software-Bundle	Media-Source, unzählige Creative-Audio-Tools
Schnittstelle	Vorerst nur PCI
Besonderheiten	Kein X-RAM (die X-Fi-Varianten Elite Pro und Fatal1ty besitzen 64 MByte)
EIGENSCHAFTEN	**95%**
Unterstützte 3D-Schnittstellen	Alle gängigen Formate, EAX 5.0 HD
Max. Sample Auflösung/Rate	24 Bit/96 kHz
Hardware-Stimmen in Spielen	Maximal 128
Software-Optionen	Sehr gut
Installation	Einfach
DVD-Audioformate	Alle gängigen DD- und DTS-Formate
LEISTUNG	**95%**
Hörtest Spiele	Sehr gut
Hörtest Musik/DVD	Sehr gut
Spiele-Unterstützung	Sehr gut
CPU-Belastung	Gering
Spiele-Leistung	Gut bis sehr gut (sehr gut für X-RAM-Modelle)
Audio-Eigenschaften	Gut bis sehr gut
FAZIT	+ Sehr guter Spielesound + Gutes Softwarepaket + Gute Leistung − Relativ teuer — GESAMT **94%**

Ultra Flat Metal Keyboard



Die elegante Tastatur in gebürstetem Aluminium bildet einen attraktiven Blickpunkt auf jedem Schreibtisch. Das schlanke Gehäuse und die flachen Notebook-Tasten sorgen für exzellenten Schreibkomfort.
Ab sofort auch in einer Version mit beleuchteten Tasten erhältlich.
ILLUMINATED METAL KEYBOARD



Jetzt auch mit USB-Anschluss! Für klangvollen Surround Sound einfach anschließen und die mitgelieferte Software installieren! Über die umfangreiche Software kann der Klang der einzelnen Lautsprecher individuell eingestellt werden.

Zahlreiche Optionen bieten erstaunliche Geräuschkulissen und Verzerrungseffekte bei der Stimmwiedergabe! Ein echtes Highlight unter den Headsets!







www.speed-link.com



»Toll: Schminkspiegel mit Tastatur.«



NOTEBOOK: KRYSTALTECH LYNX

Cebop HEL 700 XP

Preis:	€ 1.399,-
Preis/Leistung:	Gut
Webseite:	www.cebop.com

- \+ Gute Spieleleistung
- \+ Besitzt zwei Grafikkarten
- \+ Günstiger Preis
- \+ Lange Akkuleistung

AUSSTATTUNG: 80%
EIGENSCHAFTEN: 90%
LEISTUNG: 78%
GESAMT: 80 %

»Verwaist: Hamsterrad.«



CPU-KÜHLER: ZALMAN

CNPS9500 LED

Preis:	€ 59,-
Preis/Leistung:	Gut
Webseite:	www.alternate.de

- \+ Gute Kühlleistung
- \+ Geringe Lautstärke
- − Kein Standardlüfter
- − Relativ hohes Gewicht

AUSSTATTUNG: 83%
EIGENSCHAFTEN: 82%
LEISTUNG: 92%
GESAMT: 88 %

»Hat nicht mehr drauf gepasst: „... die Wette gilt!“«



GRAFIKKARTE: ASUS

EN7800GTX Top

Preis:	€ 539,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.asuscom.de

- \+ Sehr gute Spieleleistung
- \+ Deutlich höherer Takt als die Serienmodelle
- \+ Sehr geringe Lautstärkeentwicklung
- − Preis

AUSSTATTUNG: 96%
EIGENSCHAFTEN: 98%
LEISTUNG: 98%
GESAMT: 97 %

Etwas bi schadet nie: Das Zocker-Notebook CEBOP HEL 700 XP hat gleich zwei Grafikkarten an Bord.

Doppelt hält besser! Das *Cebop HEL 700 XP*-Notebook hat zwei Grafikkarten für verschiedene Einsatzgebiete an Bord. An der rechten Seite des Geräts befindet sich ein Knopf, mit dem Sie bei Bedarf die Geforce Go 6600 von Nvidia einschalten. Ist kein Stromanschluss in der Nähe und Sie möchten den Akku schonen, wechseln Sie zum Intel Graphics Media Accelerator (GMA) 900 (im 915GM-Chip integriert). Allerdings ist bei jedem Wechsel ein Neustart des Laptops notwendig. Mit Geforce Go 6600 arbeitet das *Cebop HEL 700 XP* 151 Minuten im Akkubetrieb. Nutzen Sie die interne Grafik, stehen 180 Minuten Arbeitszeit zur Verfügung. Spielen sollten Sie mit der Geforce Go 6600: *Need for Speed Underground 2* (1.024x768, kein FSAA/AF) läuft mit 48 Bildern pro Sekunde. Das 15-Zoll-Display erreicht 31 Millisekunden Reaktionszeit und 190 Candela pro Quadratmeter maximale Luminanz. Das *Cebop HEL 700 XP*: ein echt gelungenes Laptop zum fairen Preis MARCO ALBERT



TECHNIK-INFO

Prozessor:	Pentium M 750 (1,86 GHz)
Mainboard:	Intel 915GM (GMA 900)
Speicher:	1.024 MByte DDR2-533-SDRAM (2 Module)
Grafikkarte:	Nvidia Geforce Go 6600 (375 MHz) (256 MByte, 300 MHz DDR)
Festplatte:	Fujitsu MHT2080BH (80 GByte)
DVD-Brenner:	Lite-On SOSW-852 (DVD+R/RW 8x/4x)
Akku:	6.600 mAh (10,8 V)

Mit dem CNPS9500 LED präsentiert Zalman einen neuen High-End-Kühler für aktuelle Prozessoren.

Der 520 Gramm schwere Kupferkühler *CNPS9500 LED* ist für möglichst hohe Kompatibilität und Kühlleistung bei geringen Abmessungen konzipiert. In unserem Testlabor haben wir keine Inkompatibilitäten des für die Sockel 478, 775, 754, 939 und 940 geeigneten Kühlers festgestellt. Im Zwölf-Volt-Betrieb kühlt der *CNPS9500 LED* einen Athlon FX-57 auf gute 53 °C herunter. Drosselt man die Lüfterspannung mit der beiliegenden stufenlosen Regelung auf sieben Volt, steigt die Temperatur auf noch gute 57 °C. Zwar ist der Lüfter im Zwölf-Volt-Betrieb mit 2,4 Sone deutlich hörbar, aber noch nicht störend. Im Sieben-Volt-Betrieb ist der *CNPS9500 LED* dafür mit 0,5 Sone angenehm leise. Im Gegensatz zu der vorhergehenden Kühlerserie hat Zalman bei diesem Modell die Befestigung überarbeitet. Die Montage ist jetzt mit der originalen Rückplatte des Mainboards möglich und auch für Laien relativ unproblematisch. Besonders erfreulich, denn beim Vorgänger war das noch nicht der Fall. Der *CNPS9500 LED* überzeugt auch durch sein auffälliges Design und die wirklich gute Kühlleistung. Der Preis von 59 Euro ist angemessen. Die *XP-120*-Konkurrenz von Thermalright kann der Kühler hingegen nicht schlagen, er liegt aber leistungsmäßig fast gleichauf. LARS CRAEMER

Die deutlich überarbeitete EN7800GTX TOP lässt die Standard-Konkurrenz richtig alt aussehen.

Bei dieser Platine nutzt Asus den bewährten und auch separat erhältlichen Zwei-Slot-Kühler von Arctic Cooling. Wer zwei Karten im SLI-Betrieb verwenden will, benötigt jedoch ein SLI-Mainboard mit viel Platz zwischen den beiden Grafiksteckplätzen. Der 75-mm-Lüfter der Kühlung dreht permanent mit 1,1 Sone (zwölf Volt) und ist noch leiser als die ohnehin gute Standardkühlung. Positiv: Der Grafikchip wird nur 66,1 Grad Celsius warm, bei Konkurrenzmodellen haben wir bis zu 81 Grad gemessen. Anstelle von 430 MHz und 600 MHz DDR takten Grafikchip und -speicher mit 486 MHz respektive 675 MHz DDR. Dadurch steigt die Spieleleistung bei *Splinter Cell 3: Chaos Theory* von 54,3 auf 61,2 Fps (1.280x1.024, 4xAA/8:1AF). Mit manueller Übertaktung erreichen wir lediglich 510 MHz/720 MHz DDR. Da Asus eine eigene BIOS-Version verwendet, läuft die *EN7800GTX Top* im SLI-Modus nicht mit den Karten anderer Hersteller. Im Karton befinden sich mehrere Budget-Spiele (*Second Sight*, *Xpand Rally*) und nützliche Asus-Software (Smart Doctor) sowie ein TV-In- und HDTV-Adapter. Videokabel fehlen jedoch. Per Übertaktung macht Asus die *EN7800 GTX Top* zur derzeit schnellsten Grafikkarte, die jedoch rund 40 Euro mehr kostet als eine Standard-GTX. DANIEL MÖLLENDORF

»„Gestern ist mir ein Pariser geplatzt." „Im Ernst?" „Nein, im Guido."«

Effekt-Nascherei

Damit das klar ist!

SHADER-MODELL
Bei DirectX ergeben Pixel- und Vertex-Shader zusammen ein Shader-Modell. Shader-Modell 3 unterstützt derzeit nur Geforce 6/7.

HDR
Steht für High-Dynamic-Range. Rendertechnik, die mit einem großen Wertebereich arbeitet.

PCI-EXPRESS
Fortschrittliche PC-Schnittstelle. Löst den alten PCI-Bus allmählich ab und bietet dabei verschiedene Geschwindigkeitsversionen und Steckplätze an (x1: rund 250 MByte/s; x16 für Grafik: circa vier GByte/s, jeweils Full Duplex, also in beide Richtungen).

Wenn man der Werbung glauben will, geht heutzutage nichts mehr ohne SHADER-MODELL 3 oder HIGH-DYNAMIC-RANGE-EFFEKTE. PC ACTION klärt auf, welche Vorteile Spieler von den neuen Technologien haben.

Technologische Aushängeschilder wie *Far Cry* oder *Splinter Cell 3: Chaos Theory* sollen den Umstieg auf eine neue Grafikkarten-Generation schmackhaft machen. Doch was bringen Neuerungen wie etwa High-Dynamic-Range (HDR) in der Praxis? Setzen viele Spiele auf die neuen Grafikeffekte? Was haben Zocker von PCI-Express? PC ACTION gibt die Antworten.

MACH DEN TEST

Beim Grafikkarten-Angebot zeichnet sich immer mehr ab, dass der AGP-Steckplatz zum Aussterben verdammt ist. Die bisher erschienenen Geforce-7-Grafikkarten (7800 GTX, 7800 GT) gibt es exklusiv für die PCI-Express-Schnittstelle. Fragt man Hersteller nach AGP-Versionen, lautet die Antwort lapidar „bisher nicht geplant". Auch die neue Generation von Ati-Grafikkarten (R520, RV515, RV530) kommt voraussichtlich erst einmal exklusiv für PCI-Express. Es scheint so, als ob die Verbreitung von PCI-Express-Mainboards mittlerweile so fortgeschritten ist, dass die Grafikkartenhersteller hauptsächlich auf die neue Schnittstelle setzen. Dabei geben 82 Prozent der PC ACTION-Leser an, noch einen AGP-Rechner zu besitzen (Stand: Mitte August); Aufrüstpotenzial auf Grafikkartenseite ist also durchaus vorhanden. Ein Blick in den Leistungsvergleich von AGP und PCI-Express bestätigt unsere bisherigen Tests: PCI-Express per se bringt bei Grafikkarten aktuell keinen Geschwindigkeitsvorteil. Die Testkandidaten 6800 Ultra und X850 XT-PE bringen auf den entsprechenden AGP- und PCI-E-PCs (Athlon 64 mit 2,4 GHz, 1.024 kByte L2-Cache, Sockel 939, K8T800 Pro, NF4 SLI) identische Leistungen. Bei *Splinter Cell 3: Chaos Theory* und *F.E.A.R.* bleiben die Unterschiede im Rahmen der Messtoleranz. Selbst bei aktuellen Spielen haben die erhöhte Bandbreite bei PCI-Express (PCI-E x16: 4 GByte Full Duplex; AGP 8X: 2 GByte Half-Duplex) und der parallel nutzbare Rückkanal keine Bedeutung. PCI-Express spielt nur bei solchen Einsteiger-Grafikkarten eine Rolle, die wenig lokalen Speicher haben und den Arbeitsspeicher des PCs mitbenutzen (Nvidia: Turbocache; Ati: Hypermemory). Über die schnellere Anbindung zum Speichercontroller beziehungsweise zur Northbridge lassen sich passende Daten recht schnell im RAM parken und wieder auslesen. Fazit: PCI-Express bringt aus Leistungssicht bisher keine Vorteile (Ausnahme: Billigkarten). Spiele, die den schnelleren Rückkanal nutzen, sind noch nicht in Sicht. Allerdings fokussieren sich die Grafikkartenhersteller immer mehr auf PCI-Express, sodass der Anwender um eine entsprechende Investition auf lange Sicht nicht herumkommt.

SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY | DIRECTX 9 SHADER-MODELL 2 + HDR



Mit dem Patch 1.04 bietet *Splinter Cell 3* nun auch einen SM2B-Renderpfad inklusive HDR an. Die Beleuchtung wirkt dadurch realistischer.

SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY | DIRECTX 9 SHADER-MODELL 3 + HDR



Bei der Geforce 6/7 sieht der HDR-Modus im SM3-Pfad noch etwas besser als bei Ati-Karten. Der Dynamikumfang scheint höher.

HDR im Vergleich: *Splinter Cell 3: Chaos Theory* bietet seit neuestem HDR für X700-/X800-Karten an. Die Qualität reicht aber nicht ganz an die SM3-Version heran.

SHADER-MODELL 3

Das Shader-Modell 3 (SM3), die höchste Ausbaustufe von DirectX9, beherrschen momentan nur die Geforce-6- und Geforce-7-Chipsätze von Nvidia. Aktuelle Radeon-Chips von Ati begnügen sich mit einer erweiterten Version des Shader-Modells 2 (SM2.B). Doch welche Vorteile haben Besitzer einer SM3-Karte bei Spielen? Um das herauszufinden, haben wir aktuelle Spiele auf ihre technischen Fähigkeiten überprüft. Einen Schwerpunkt legten wir auf Spiele, die Nvidia in Präsentationen unter „Shader-Modell 3" aufführt. Die Ergebnisse sind teilweise ernüchternd. Von acht getesteten Spielen, die als Referenz für Shader-Modell 3 genannt sind, nutzen drei (*Lego Star Wars*, *Flatout*, *Pitfall: The Expedition*) zumindest bei den von uns getesteten Szenen gar kein Shader-Modell 3. Auch bei *Earth 2160* fanden wir kein Shader-Modell 3 im Spiel, wohl aber in einem Shader-Test, der mit dem neuen Patch integriert wurde. Geometry Instancing, ein Bestandteil des Shader-Modells 3 zur Entlastung der CPU, wird zwar laut Entwickler im Spiel genutzt. Im *Earth 2160*-Benchmark fanden wir allerdings keinen Nachweis dafür (der Test erfolgte mit dem *DirectX Tweaker* von Nonatainment). *Pacific Fighters*, ein Open-GL-Spiel (Open Graphics Library ist eine Spezifikation für eine plattform- und programmiersprachenunabhängige Programmschnittstelle zur Entwicklung von 3D-Computergrafik), zeigt immerhin schöne Wassereffekte, erzeugt mittels Vertex-Shader-3-ähnlichen Berechnungen (inoffizielle Unterstützung). SM3-Spiele, die den Namen tatsächlich verdienen, sind *Far Cry*, *Splinter Cell 3: Chaos Theory* und *Painkiller*. Hier sind gerade bei den beiden zuerst Genannten alternativ Leistungs- (bei reinem SM3-Pfad) oder Qualitätsverbesserungen (HDR) festzustellen. Insgesamt ist allerdings die Ausbeute an „echten" SM3-fähigen Spielen (die beispielsweise auch 3er-Shader verwenden) recht dürftig. Für Oktober sind mit *Age of Empires 3* und *Starship Troopers* immerhin zwei Spiele zu erwarten, die ebenfalls vom Shader-Modell 3 Gebrauch machen sollen. Fazit: Durch die bald anstehende SM3-Chip-Generation von Ati dürfte die Anzahl von echten Shader-Modell-Spielen in den nächsten Monaten zunehmen. Die neue Konsolengeneration bringt ebenfalls frischen Wind in das Thema SM3.

HIGH-DYNAMIC-RANGE-EFFEKTE

Noch eher seltene Gäste in Spielen sind High-Dynamic-Range-Effekte. Bilder haben dann einen besonders hohen Dynamikumfang, wenn das Verhältnis vom hellsten Farbwert zum dunkelsten besonders groß ist. Leuchtende Glühlampen erscheinen extrem hell und selbst in dunklen Bereichen lassen sich noch Abstufungen erkennen. *Far Cry* nutzt HDR-Effekte auf Geforce-6/7-Karten (per Konsolenbefehl), *Splinter Cell 3: Chaos Theory* bietet seit dem Patch 1.04 HDR für Radeon- und Geforce-6/7-Karten an. Erwähnenswert wäre noch *Lego Star Wars*, das Glüheffekte auf Geforce-6/7-Karten erlaubt. Wichtig: HDR wird oftmals mit Shader-Modell 3 gleichgesetzt. Faktisch sind beispielsweise aber auch X800- oder Geforce-FX-Chips grundsätzlich HDR-fähig. Auch wenn HDR-Effekte ein nettes optisches Gimmick sind, überwiegen aktuell noch die damit verbundenen Probleme. So ist der Leistungsverlust durch HDR sehr hoch: Bei *Splinter Cell 3: Chaos Theory* verlieren 6600 GT, 6800 GT und X850 XT-PE jeweils rund 30 Prozent Geschwindigkeit mit aktivem HDR. Bei *Far Cry* sind es sogar 65-70 Prozent (6800 GT, 6600 GT). Dazu kommt, dass bei allen genannten Spielen HDR nicht mit Kantenglättung kombinierbar ist. Fazit: HDR wird sich eher langsam in Spielen durchsetzen.

FAZIT: GRAFIKEFFEKTE

Opulente grafische Effekte, beispielsweise über das Shader-Modell 3 erzeugt, sind immer noch die Ausnahme. In den Top 20 der meistverkauften Spiele dominieren Titel, die teilweise nicht mal das Shader-Modell 2 von DirectX9 richtig nutzen. Aus technologischer Sicht ist eine Grafikkarten-Aktualisierung derzeit nicht zwingend notwendig. Allerdings sind die neuen 3D-Beschleuniger teilweise deutlich schneller als die jeweiligen Vorgänger-Generationen. THILO BAYER

FAR CRY | DIRECTX 7



Im DirectX-7-Modus ist die Beleuchtung recht einfach gehalten, vor allem das Wasser sieht „platt" aus.

FAR CRY | DIRECTX 9 SHADER-MODELL 2



Auf einer SM2-Grafikkarte (zum Beispiel X800) ist die Beleuchtung deutlich besser, das Wasser glänzt mit durchscheinenden Texturen.

FAR CRY | DIRECTX 9 SHADER-MODELL 3 (HDR AUS)



Mit einer Geforce 6/7 (Shader-Modell 3) ist die Beleuchtung noch etwas stärker als im SM2-Modus. Sonst gibt es keine sichtbaren Unterschiede.

FAR CRY | DIRECTX 9 SHADER-MODELL 3 (HDR AN)

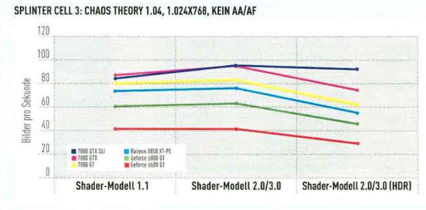


Durch High-Dynamic-Range ist der Dynamikumfang erhöht, die Lichtstrahlen erscheinen beispielsweise besonders hell.

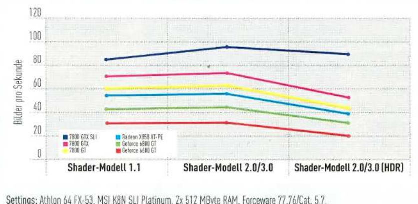
Evolution der Bildqualität: Am Beispiel von *Far Cry* sieht man gut, wie sich die Bildqualität in den letzten Jahren durch neue Techologien verändert hat.

LEISTUNG: SHADER-MODELLE/HDR IM TEST

SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY 1.04, 1.024X768, KEIN AA/AF



SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY 1.04, 1.280X1.024, 8:1 AF



Settings: Athlon 64 FX-53, MSI K8N SLI Platinum, 2x 512 MByte RAM, Forceware 77.76/Cat. 5.7, SM2: Ati, SM3: Nvidia, WinXP SP2

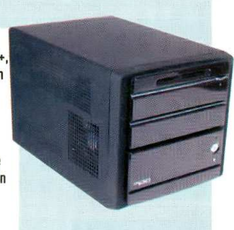
Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

LABORBERICHT

Neue Produkte im Kurztest

Shuttle SN26P



Das Shuttle-Barebone *SN26P* bietet mit einem Zweikern 4800+, zwei Geforce 6800 GT und einem GByte RAM eine ordentliche Spieleleistung. Mit rund 1,5 Sone im 2D- und 2,3 Sone im 3D-Betrieb erreicht das Gerät gute Lautstärkewerte. Auch die Temperaturen unter Last können sich für ein Barebone-System absolut sehen lassen: Die CPU erreicht 45, die Festplatte (Samsung SP2504C) 37 und das Gehäuse 35 Grad Celsius. Einzig die Grafikprozessoren der beiden Geforce-Karten erreichen unter Last grenzwertige Grad Celsius. (CT)

Hersteller:	Shuttle
Preis:	€ 1.199,-
Webseite:	http://de.shuttle.com
Preis/Leistung:	Gut

- + Leistung
- + Ausstattung
- + Angemessener Preis
- − Grafikkarten-Temperatur

GESAMT: 87%

Fujitsu-Siemens Storagebird LAN



Sie können die Festplatte *Storagebird LAN* nach der „http"-Konfiguration mit einer festen IP-Adresse versehen. Auf Wunsch fungiert sie im DHCP-Betrieb als Client oder als Server. Das 160- GByte-Teil ist mit FAT32 formatiert, die Kühlung per Lüfter bei 0,9 Sone recht leise. (CT)

Hersteller:	Fujitsu-Siemens
Preis:	€ 159,-
Webseite:	www.fujitsu-siemens.de
Preis/Leistung:	Gut

- + Geringer Stromverbrauch (11 Watt)
- + Angenehm leise
- + Relativ preiswert
- − Ungünstig formatiert

GESAMT: 83%

Gecube X850XTPA-VIVO



Der X850-XT-PE-Grafikprozessor verhilft der Gecube *X850XTPA-Vivo* in Spielen zu top Leistungswerten. Weiterer Vorteil gegenüber dem Standard-Layout: die flache Heatpipe-Kühlung im Single-Slot-Design. Weniger gut: geringes Übertaktungs-Potenzial und die Lautstärke im 3D-Modus. (CT)

Hersteller:	Gecube
Preis:	€ 449,-
Webseite:	www.gecube.com
Preis/Leistung:	Befriedigend

- + Sehr gute Spieleleistung
- + Kabelausstattung
- − Lautstärke beim Spielen
- − Übertaktungs-Reserven

GESAMT: 84%

GRAFIKKARTEN

DIE AGP-GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Sparkle SP-AG40GPT	€ 249,-	Geforce 6800 GT	256 DDR [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	83%
MSI NX6800-TD128	€ 183,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	77%
Leadtek Winfast A400 TDH	€ 159,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	77%
Gigabyte GV-N68128DH	€ 149,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	76%
Gigabyte GV-N66T128VP	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	74%

DIE AGP-GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
HIS Excalibur X800 XT IceQ II	€ 509,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	87%
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	87%
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	86%
MSI NX6800U-T2D256	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	86%
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 439,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	85%

PCI-EXPRESS-KARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Albatron PC6800	€ 249,-	Geforce 6800	256 DDR [2,8 ns]	350 MHz/350 MHz DDR	77%
MSI NX6800-TD256E	€ 183,-	Geforce 6800	256 DDR [2,8 ns]	325 MHz/300 MHz DDR	77%
Connect 3D Radeon X800	€ 209,-	Radeon X800	256 DDR [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	76%
Gigabyte GV-RX80128D Silentpipe	€ 165,-	Radeon X800	128 DDR [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	76%
Sapphire Radeon X800	€ 200,-	Radeon X800	256 DDR [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	76%

PCI-EXPRESS-KARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Asus EN7800GTX	€ 499,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	97%
Leadtek Winfast PX 7800 GTX TDH	€ 499,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	97%
Leadtek Winfast PX6800 Ultra TDH	€ 359,-	Geforce 6800 Ultra	512 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	88%
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 489,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	87%
Asus Extreme N6800 Ultra	€ 479,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	87%

LAUTSPRECHERSYSTEME

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Verkabelung	Wertung
Logitech Z-2300	€ 124,-	2+1	200 Watt	Einfach	87%
Creative T2900	€ 42,-	2+1	29 Watt	Einfach	80%
Terratec Home Arena TXR 335	€ 44,-	2+1	35 Watt	Einfach	76%
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 64,-	2+1	60 Watt	Einfach	75%

MEHRKANALSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Dekoder	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 299,-	5+1	505 Watt	Integriert	94%
Creative Gigaworks S750	€ 429,-	7+1	700 Watt	-	89%
Teufel Concept G THX 7.1	€ 399,-	7+1	680 Watt	-	87%
Logitech Z-5300	€ 139,-	5+1	280 Watt	-	85%

TASTATUREN

Modell	Preis	Sondertasten	Anschluss	Anschlag	Wertung
Microsoft Digital Media Pro Keyb.	€ 24,-	21 + Zoomregler	PS/2, USB	Hart	93%
Logitech Media Keyboard	€ 17,-	17	PS/2	Mittel	91%
Typhoon Navigator Office XP	€ 14,-	31 + Scrollrad	PS/2	Mittel	90%
Raptor Gaming K1	€ 100,-	Keine	PS/2, USB	Mittel	87%
Saitek Gaming Keyboard	€ 39,-	3 + Command Pad	PS/2, USB	Mittel	85%

Hinweis: Einige Produkte werteten wir ab.

MAINBOARDS



Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
MAINBOARDS SOCKEL 939 (ATHLON 64)						
Asus A8N-SLI Premium	€ 170,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MH	95%
Gigabyte K8NXP-9	€ 155,-	Nforce4 Ultra	PCIE x16/5/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	94%
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 145,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	92%
Asus A8N-SLI	€ 120,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
MSI K8N Diamond-54G	€ 180,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
Epox 9NPA+ Ultra	€ 120,-	Nforce4 Ultra	PCIE x16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	90%
Gigabyte K8NF-9	€ 95,-	Nforce4	PCIE x16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	90%
Abit AN8	€ 120,-	Nforce4 Ultra	PCIE x16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-410 MHz	90%
Epox 9NDA3+	€ 110,-	Nforce3 Ultra	AGP 8x/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	88%
Elitegroup KN1 Extreme	€ 110,-	Nforce 4Ultra	PCIE x16/3/6xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	88%
Abit AX8	€ 110,-	Via K8T890	AGP 8x/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	86%
Abit Fatality AN8 SLI	€ 200,-	Nforce4 SLI	2xPCIE/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-410 MHz	86%
Albatron K8SLI	€ 120,-	Nforce4 SLI	2xPCIE/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-450 MHz	86%

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI x1/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
MAINBOARDS SOCKEL 775 (PENTIUM 4)						
Abit Fatality AA8XE	€ 195,-	Intel 925XE	PCIE/2/2/4xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-400 MHz	89%
Asus P5WD2 Premium	€ 215,-	Intel 955X	2x PCIE/2/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	100-450 MHz	89%
Epox 5NVA+SLI	€ 190,-	Nforce4 SLI IE	2x PCIE/2/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	198-325 MHz	87%
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 230,-	Intel 945P	2x PCIE/1/3/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-450 MHz	84%
Asus P5AD2 Premium	€ 180,-	Intel 925P	PCIE/2/3/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	100-400 MHz	84%
MSI 865PE Neo3-F	€ 80,-	Intel i865PE	1/0/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	83%
Gigabyte 8I955X Royal	€ 200,-	Intel 955X	PCIE/2/3/6xSATA150	2x 1.000 MBit/s	100-600 MHz	82%
Intel D925XECV2	€ 225,-	Intel 925XE	PCIE/2/4/4x SATA150	1.000 MBit/s	nicht möglich	81%
Abit AW8-Max	€ 230,-	Intel 955X	PCIE/2/2/6x SATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	80%
Abit AL8	€ 160,-	Intel 945P	PCIE/3/2/6x SATA150	2x 1.000 MBit/s	133-400 MHz	79%
MSI P4N Diamond	€ 220,-	Nforce4 SLI IE	2x PCIE/1/2/6x SATA150	2x 1.000 MBit/s	150-350 MHz	78%
MSI 915 Combo-FR	€ 100,-	Intel 915P	PCIE/3/3/4x SATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	77%
MSI 945 Platinum-FIR	€ 170,-	Intel 945P	PCIE/2/3/4x SATA150	1.000 MBit/s	200-350 MHz	77%
Elitegroup 915P-A	€ 80,-	Intel 915P	AGP x8/2/2/4x SATA150	1.000 MBit/s	200-255 MHz	77%
Gigabyte 8I945 Pro	€ 145,-	Intel 945P	PCIE/2/3/4x SATA150	1.000 MBit/s	100-600 MHz	76%

SOUNDKARTEN

Modell	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	€ 130,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	94%
Creative SB Audigy 2 ZS	€ 84,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	89%
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 149,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	86%
Hercules Fortissimo IV	€ 49,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	83%
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	74%

MONITORE

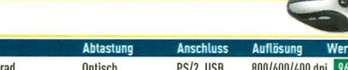


Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
MONITORE CRT 19 ZOLL					
LG 901B	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut	77%
Yakumo 996N	€ 129,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	77%
Samsung Syncmaster 957P	€ 199,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	Befriedigend bis gut	75%

Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
MONITORE TFT 17 ZOLL					
Sony SDM-HS75P	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	81%
Shuttle XP17 TempAR	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	81%
Iiyama Prolite E435S	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	80%

Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
MONITORE TFT 19 ZOLL					
Viewsonic VX924	€ 429,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	82%
Eizo L778	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	82%
Sony SDM-HS94P	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	80%

MÄUSE



Modell	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Wertung
Logitech MX518	€ 36,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800/600/400 dpi	96%
Logitech MX1000 Laser	€ 50,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	95%
Razer Diamondback	€ 41,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1.600 dpi	93%
Raptor-Gaming M2	€ 38,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400 - 2.400 dpi	93%

ENDKRASSE PCs

DER EINSTEIGER-PC



KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	€ 103,-
Kühler	Arctic Cooling Freezer 64	€ 12,-
Hauptplatine	Elitegroupe Nforce4-A939 (Nf4, S. 939)	€ 63,-
Arbeitsspeicher	Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	€ 43,-
Grafikkarte	MSI NX6600GT-TD128E L. (Geforce 6600 GT)	€ 145,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 25,-
Festplatte	Excelstor ES-J880S (80 GByte)	€ 48,-
Netzteil	Gehäusezubehör (420 Watt)	€ 0,-
Gehäuse	Frozen-Silicon Silverline 602	€ 40,-

DER AUFSTEIGER-PC



KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3500+ (Venice)	€ 214,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 16,-
Hauptplatine	Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, S. 939)	€ 124,-
Arbeitsspeicher	Kingston 2x 512 MByte, DDR400, CL3	€ 77,-
Grafikkarte	Gecube GC-X800-C3 (Radeon X800)	€ 179,-
Soundkarte	Creative SB Audigy LS 5.1	€ 56,-
Festplatte	Hitachi Deskstar T7K250 (160 GByte)	€ 79,-
Netzteil	Tagan TG530-U22 (530 Watt)	€ 92,-
Gehäuse	Casetek CS-1020	€ 69,-

DER HIGH-END-PC



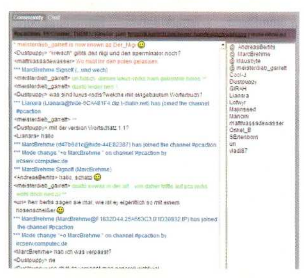
KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 FX-57 (San Diego)	€ 1.025,-
Kühler	Thermalright XP-120 (Noisemagic-Ed.)	€ 84,-
Hauptplatine	Asus A8N-SLI Pr. (Nforce4 SLI, S.939)	€ 163,-
Arbeitsspeicher	Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 188,-
Grafikkarte	2x MSI NX7800GTX (7800 GTX)	€ 982,-
Soundkarte	Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 161,-
Festplatte	Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 150,-
Netzteil	Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (500 Watt)	€ 109,-
Gehäuse	Thermaltake Armor	€ 116,-

* Die drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen unsere geniale Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, 28. September, ab 17 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatraum finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, brauchen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail zu schreiben! Sie können Ihre Lieblingsspiele auch unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum" bei den „Lesercharts".

Download-Bereich

Sie suchen die Demo zu *NHL 2006* oder den nötigen Patch für *Bet on Soldier*? Dann checken Sie doch mal in unserem Download-Bereich ein. Sie finden bestimmt, wonach Sie suchen (außer Ihrer Traumfrau). Wenn Sie ein Video zu *Gothic 3* anschauen möchten, wählen Sie es einfach aus der Liste und schon beginnt der Download. Das nennt man simpel! Selbst bei Treiberproblemen helfen wir Ihnen gern. Die neuesten Aktualisierungen für Ihre Grafikkarte fehlen dabei ebenso wenig wie die Benchmarks, um die Geschwindigkeit Ihrer Spielkiste zu prüfen. Selbst Wallpaper für den PC-Hintergrund gibt es bei uns. Wir sind so nett.



Spielerforum

Nicht nur in der Print-Ausgabe der PC ACTION erfreut sich das fantastische Spielerforum größter Beliebtheit. Auch auf unserer Webseite hat diese Rubrik einen festen Platz. Neben aktuellen Mod-News halten wir für Sie auch zahlreiche Links zu kostenlosen Downloads bereit. Wenn Sie selbst etwas haben, das unbedingt hier aufgenommen werden soll, dann schicken Sie einfach eine E-Mail an andreas.bertits@pcaction.de

Prämien-Wahnsinn



Sie haben keinen Bock mehr, Ihre PC ACTION an Freunde auszuleihen und abgegriffen und befleckt wiederzubekommen? Dann schwatzen Sie Ihren Bekannten doch ein Abo auf! Zur Belohnung gibt es für Sie eine fette Prämie. Etwa eine abgefahrene Zocker-Maus oder das Kult-Online-Rollenspiel *World of Warcraft*. Wahnsinn, oder? Und das Beste: Nerviger Papierkram bleibt Ihnen erspart. Füllen Sie einfach das entsprechende Online-Formular unter dem Menüpunkt „Abo-Angebote" aus – das war's. Natürlich können Sie über unsere Webseite auch für sich selbst ein Abo abschließen. Wie wäre es zum Beispiel mit dem „Mini-Abo Extra"? Da bekommen Sie drei PC ACTION-Ausgaben und ein aktuelles Sonderheft zum unschlagbaren Preis von 9,90 Euro!





Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: + 43 (06246) 8825277.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsanschrift (nur falls abweichend von o.g. Anschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

☐ SlickRide Pad Camou (Art.-Nr. 002776)
☐ SlickRide Pad Counter (Art.-Nr. 002777)

(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA JA 06

DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

COMPUTEC MEDIA AG • DATENTRÄGER PC ACTION • DR.-MACK-STRASSE 77 • 90762 FÜRTH

GARANTIECOUPON PC ACTION 11/2005

❑ DVD ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

FEHLERBESCHREIBUNG:

INSERENTENVERZEICHNIS:

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	01 90-82 46 63	Mo-So 8:00-24:00 Uhr
		01 80-52 22 52 46 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Uhr
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-So 14:00-17:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-So 14:00-17:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-88 24 15 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
BLUE BYTE SOFTWARE	www.bluebyte.net	01 90-88 24 12; 01 80-55 54 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Do 15:00-19:00; Fr 15:30-19:00
CDV	www.cdv.de	01 80-52 66 299; 01 80-52 99 266 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-17:00
CODEMASTERS	www.codemasters.de	01 90-82 46 44; 01 90-87 32 68 61 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-22:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE INTERACTIVE	www.empireinteractive.de	01 90-75 47 74 76; 01 90-75 47 74 75 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-20:00
FLASHPOINT	www.flashpoint.de	01 90-84 60 27; 01 90-84 60 26 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
JOWOOD	www.jowood.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KOCH MEDIA	www.kochmedia.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 80-56 72 255	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
POINTSOFT	www.pointsoft.net	01 90-82 46 68; 01 80-55 54 935	Mo-So 8:00-24:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE:
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

LEITENDER REDAKTEUR
Joachim Hesse

CHEFREPORTER
Christoph Holowaty

AMERIKA-KORRESPONDENT
Heinrich Lenhardt

REDAKTION
Ahmet Iscitürk, Andreas Bertits, Marc Brehme, Ralph Wollner, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel

FREIE MITARBEITER
Alexander Frank, Felix Lohmeier

CD-/DVD-/VIDEOABTEILUNG
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Alexander Wadenstorfer, Michael Schraut, Jasmin Sen,

REDAKTION HARDWARE
Thilo Bayer (Ltg.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Christian Gögelein, Oliver Haake, Daniel Möllendorf, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt

REDAKTION SPIELETIPPS
Ansgar Steidle, Stefan Weiß,

LAYOUT
Carola Giese, Alfonso Constanza, Marco Leibetseder, Roland Gerhardt

BILDREDAKTION
Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

TEXTCHEF PC ACTION
Wilfried Barbknecht

TITEL
© Activision/Take 2
Gestaltung: Carola Giese

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 500.000 Leser.

ISSN/PRESSEPOST: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B 50027

Bei **COMPUTEC MEDIA** erscheinen außerdem:



VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

VERTRIEBSLEITUNG
Klaus-Peter Ritter

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

PRODUKTIONSLEITUNG
Martin Closmann, Ralf Kutzer

WERBEABTEILUNG
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

ABONNEMENT
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action-DVD: € 57,60
Österreich: € 64,80
Restliches Ausland: € 69,60

ABO-SERVICE
Computec Media AG, PC ACTION
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49-089-20959-125
Fax: +49-089-20028-111
E-Mail: computec@csj.de

ABONNEMENTBESTELLUNG ÖSTERREICH
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC ACTION-DVD: € 64,20

DRUCK

RR DONNELLEY EUROPE, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ANZEIGENKONTAKT

CMS MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114, Fax: +49-911-2872-241

ANZEIGENBERATUNG:
Peter Kusterer: Telefon: +49-89-485-115
E-Mail: peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Telefon: +49-911-2782-254
E-Mail: silke.pietschl@computec.de
Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Susanne Szameitat: Telefon: +49-911-2872-142
E-Mail: susanne.szameitat@computec.de
Ina Willax: Telefon: +49-911-2872-346
E-Mail: ina.willax@computec.de
Sven Wedig: Telefon: +49-30-859 54 64-1
E-Mail: sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Telefon: +49-911-2872-255
E-Mail: lars.werkmeister@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION:
Judith Linder: E-Mail: judith.linder@computec.de

DATENÜBERTRAGUNG:
via E-Mail: anzeigen@computec.de

ANZEIGENLEITUNG:
Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen)
Telefon: +49-911-2872-393
E-Mail: oliver.vonquadt@computec

ES GELTEN DIE MEDIADATEN NR. 18 VOM 1.10.2004

SONDERWERBEFORMEN

Auf den Seiten 172 bis 180 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „X 3 - REUNION". Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.



DIE PC ACTION 12/2005 ERSCHEINT AM 19. OKTOBER 2005.

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ______

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

KAUFEN	HABE ICH	WILL ICH
Playstation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
Sony PSP	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 2.5 GHz	☐	☐
PC > 2.5 GHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN ☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online ☐ Anderen: ______

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an)
______

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
______
______
______

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

12. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

13. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ bis 1.5 GHz
☐ 1.5 bis 2 GHz ☐ 2 bis 2.5 GHz
☐ 2.5 bis 3 GHz ☐ 3 bis 3.5 GHz
☐ Mehr als 3.5 GHz

14. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

Blickpunkt: GC-Messereport	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: Jan Hegenberg	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: Bos-Girls	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Star Wars: Battlefront 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Vietcong 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: X 3 - Reuinon	A	1	2	3	4	5
Vorschau:Shadowgrounds	A	1	2	3	4	5
Vorschau: The Elder Scrolls 4: Oblivion	A	1	2	3	4	5
Test: Fable	A	1	2	3	4	5
Test: F.E.A.R.	A	1	2	3	4	5
Test: Bet on Soldier	A	1	2	3	4	5
Test: Black & White 2	A	1	2	3	4	5
Test: Fifa 06	A	1	2	3	4	5
Test: Conflict: Global Storm	A	1	2	3	4	5
Test: Serious Sam 2	A	1	2	3	4	5
Hardware: Prozessoren	A	1	2	3	4	5
Hardware: Thema Technik: Grafikeffekte	A	1	2	3	4	5

A = (Noch) nicht gelesen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

15. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

Generell: PC-ACTION-TV	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Peter Jackson's King Kong	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Unreal Tournament 2007	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Pro Evolution Soccer 5	A	1	2	3	4	5
Reportage: Games Convention	A	1	2	3	4	5
Reportage: The Elder Scrolls 4: Oblivion	A	1	2	3	4	5
Reportage: Civilization 4	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Fable	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Confict: Global Storm	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Fifa 06	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: NHL 2006	A	1	2	3	4	5
News	A	1	2	3	4	5
PC ACTION bringt's	A	1	2	3	4	5
Vorlesung des Monats	A	1	2	3	4	5

A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

16. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHES GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderes Gimmick: ______

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel wirken Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mit. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag stecken, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 11/05
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



MARCUS KLECKER
aus Brandenburg darf sich auf das Spiel *Moto GP 3* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

DIE BESTEN SPIELE DER GC!

				
PLATZ 1 SANGRIA-MAN	**PLATZ 2** GEHORSAM DURCH LEIDEN	**PLATZ 3** KENDO-BILLARD-CHAMP	**PLATZ 4** ASS-STEROIDS	**PLATZ 5** DR. SCHLONG: BUSENARZT
ERKLÄRUNG				
Als Säugling fiel Iglo Langnesias in einen Sangria-Eimer. Jetzt verteidigt er die Ehre Mallorcas gegen schamlose Asi-Touristen! **36**	Ein Spiel für Flaschen, die sich im echten Leben von ihren Weibern auf der Nase herumtanzen lassen. Hier drehen Sie den Spieß um. **27,6**	Genial: Eine Billard-Simulation, in der Sie Ihre Gegner mit der Queue verprügeln dürfen und nicht nur am Tisch einlochen! **4,2**	Sie entwerfen neue Doping-Mittel und testen diese am lebenden Objekt. Mit etwas Glück ist die Spritze schnell im Arsch. **7**	In dieser Wirtschaftssimulation spielen Sie einen plastischen Chirurgen, der neuartige Brustimplantate entwickelt und einbaut. **8,2**
SPIELMECHANIK				
In Cohones-Games' Shooter meucheln Sie virtuelle Touristen. Deutsche, Briten, Holländer geben Extrapunkte. Realistisch! **90,1**	Eine Mischung aus Prügelspiel und Echtzeit-Strategie. Ziel ist es, den Willen Ihrer virtuellen Zicken-Freundin zu brechen. **58**	Jedes Mal, wenn Sie eine Kugel einlochen, dürfen Sie Ihren Mitspieler mit dem Billardstock traktieren. Fein! **26**	In Geschicklichkeitsspiel-Manier mixen Sie Substanzen und in Ego-Shooter-Sequenzen jagen Sie Spritzen in Hinterteile. **1,8**	Teils Wirtschaftssimulation, teils Medizinball-Training. Je innovativer Ihre Implantate sind, desto mehr Kohle scheffeln Sie. **1,1**
BESONDERHEITEN				
Pro verkauftem Spiel geht ein ganzer Euro an die mallorquinische Befreiungsfront namens „Coma mi Extremo". Vorbildlich! **270**	Die Prügelszenen wurden mittels Motion-Capture-Verfahren aufgezeichnet. Aus rechtlichen Gründen geschah das in Saudi-Arabien. **240**	Als Bonus-Spiel gibt es ein Stock-Car-Rennen, wo man unter Zeitdruck Autos aus Stöcken zusammenklebt. **30**	Trompeter-Legende Lance Armstrong und Astronaut Louis Armstrong sind ebenso im Spiel wie Tour-de-France-Sieger Neil Armstrong. Oder so! **9**	Fehlentwicklungen sind fatal. Hartes Beispiel: Audio-CD-Implantate machen dank scharfer Kanten Busen-Salat (siehe Foto). **7,7**
ERGEBNIS				
12	**6,7**	**3,6**	**1,4**	**1,2**

Formel: (Erklärung x Spielmechanik) : Besonderheiten = Ergebnis

Total Banane!



»Die Südfrucht gibt es heute zum Einführungspreis!«

Michael Brust ist der lebende Beweis dafür, dass es durchaus Zocker mit Niveau gibt. Er schrieb: „Ich weiß ja, das ihr ein notgeiler Haufen seid, also schicke ich euch Bilder von Alyx aus *Half-Life 2* – vor einer Toilette mit Herrenbegleitung!" Ob der Entwickler von *Garry's Mod* weiß, für welche Schweinereien all die Perversen sein Werk missbrauchen? Das hat der Gute sich verdient!

ROTER PLATZT!

Unser kranker Leser Florian Schulz hat mal wieder geschrieben: „Da meine Lebensaufgabe darin besteht, die Macht des gedruckten Wortes in der Welt zu verbreiten, verschlug es mich diesmal Richtung Osten. Im Anhang befinden sich zwei Bilder, die ich auf dem Roten Platz in Moskau machte. Auf dem ersten Bild sieht man den kompletten Roten Platz; auf dem zweiten nur die Basilius-Kathedrale." Aus Platzgründen bilden wir hier nur eines der Fotos ab. Das andere übergaben wir dem KGB, der Florian Schulz mittlerweile ausgeschaltet haben müsste.



»Im Hintergrund: Disneyland.«

IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr


Call of Duty 2

Ja, es ist soweit. Große Spiele kündigen sich zum Test für die nächste Ausgabe an. *Call of Duty 2* ist eines von ihnen. Macht der Weltkriegs-Shooter noch mehr Laune als sein stimmiger Vorgänger? Diese Frage beantworten wir auch bei *Age of Empires 3*, *Knights of the Temple 2* und *Starship Troopers*. Tja, und dann gibt's da ja noch so ein Werk, an dem die Jungs von id Software und Raven gerade letzte Hand anlegen.

Außerdem ...

Pro Evo Soccer 5, *King Kong*, u. v. m.



EPILOG

CISZEWSKI: Hesse, hamse ma 'nen Euro für mich?

HESSE: Das war das letzte Mal, dass sie *Star Wars Bettelfront* spielen durften, Darth Cischnorrowski!

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 19. OKTOBER 2005

PIMP DEIN HANDY

32039

Heisse Stripmovies als Ringtones WOW!

Mega-Hammer

NEU! NEU! NEU!

VIDEO-RINGTONES

Für Handys mit Betriebssystem "Symbian OS v7.0." od. höher siehe Deine Bedienungsanleitung

32040 32041 32042

GAME-POWER - IMMER UND ÜBERALL!

38134 38029 38098 38000

sende 1 SMS mit "GAME" an die 86677 ...zu normalen SMS-KOSTEN!! Du erhältst Deinen WAP-Link und kannst Dir Dein Spiel bequem aussuchen!

38099 38096 38108

Hot Handy-Movies

32003

32047 NEU! 32048 NEU! 32051 NEU!

32050 NEU! 32038 NEU! 32049 NEU!

32034 NEU! 32014 32022

32008 32020 32019 32015

32033 32010 32013 32012

32016 32004 32009 32007

FÜR ALLE HANDYS MIT VIDEO SUPPORT (H263), SIEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG

KULTIGE WALLPAPER

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY BITTE IM HANDY WAP-PUSH AKTIVIEREN

42063 Top-Kracher

42950 NEU 43047 NEU 42488 NEU 43038 NEU 42781 NEU 42778 NEU

42753 NEU 42956 NEU 42917 NEU 42951 NEU 42955 NEU 42132 NEU

42949 42816 42134 42103 42818 42100 42772 42411

42911 42775 42149 42890 42838 42919

42915 42803 42409 42391 43064 Top-Kracher 42819 42751

42718 42685 42425 42154 42783 42124 42802 42099

42946 NEU 43062 NEU 42944 NEU 42943 NEU 43060 NEU 43061 NEU 42234 NEU 42947 NEU

42752 42239 42925 42930 42749 42941 NEU 42746 42912

POWER-RINGTONES

Poly und Mono!

UNSERE NEUEN KNALLER	TOP-HITS	KULT-KRACHER
82928 Hitchcock's Psycho	82937 Amarillo	82316 Axel F
82927 Popeye	82936 Engel fliegen...	82459 Highway to Hell
82926 Indiana Jones	82934 Maria	82458 Lambada
82925 Melrose Place	82933 Shake Your Balla	81168 James Bond
82924 Que Sera	82932 La Tortura	81173 Heidi
82923 Star Trek: Deep Space 9	82931 Hollaback Girl	82316 Axel F
82922 Star Trek: First Contact	82930 Space Cowboy	82531 Football s coming...
82921 Star Trek: Main Title	82929 Willst Du mit mir gehn?	81173 Heidi
82920 Star Trek: N. Generation		81155 We Are The Champ.
82919 Sar Trek VOYAGER	82913 My Number One	81862 Flipper
82918 Take a Look Around	82912 Cowboy	82060 USA Hymne
82917 Pink Panther	82911 Mockingbird	81032 Anton aus Tirol
82916 You'll never walk alone	82910 Blau und weiss, wie lieb' ich dich	82519 Alf
82915 Zeit für Optimisten		82516 Bugs Bunny

MONOPHON: FÜR ALLE GÄNGIGEN NOKIA, SIEMENS POLY: FÜR ALLE POLY-RINGTONES FÄHIGEN HANDYS

PERSONAL PICS JETZT FUR 1,99 Euro

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

44045 neu! 44002 neu! 44953 neu! 44046 neu!



44041 neu!



44039 neu!

44037 neu! 44040 neu! 44954 neu! 44001 neu! 44825 44489

44828 44773 44811 44952 44823 44826

44927 44920 44564 44829 44497 44839

SMS mit: PAC + Bestellnummer und einem Namen an 84242* z.B.: PAC 44418 Heike
Pics an deine Freunde schicken ?: Hinter die Bestellung die Zielrufnummer eingeben !

SO GEHT'S PER SMS:

Sende PAC und Bestell-Nr. an die **86688***
z.B. PAC 42718 für PIX "KIFFER"

ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE

Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag Sende START PAC + Best.Nr. an die **87555****
und bestätige anschl. mit: JA
z.B: Start PAC 42931
Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Fast 70% Rabatt

Sende PAC + Best.-Nr. an **0900 560330°**
z.B. PAC 42819
° €2/SMS max 2 SMS pro Produkt

Sende PAC + Best.-Nr. an **914°**
z.B. PAC 42819
° 3sfr/SMS max 2 SMS pro Produkt

Oder telefonisch: 0190 **861257***** 1,86 €/min
:0900902324 SFR 4,23/Min
:0900545424 € 3,63/Min
für WAP Download sende "LINK" an: 86677*

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PAC + urspr.Aboname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag(bei 99ct-Abo max. 6 SMS/Monat), Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min (Versand gem. uns. AGB)

HOL DIR DEN GENIALEN DISPLAY CLEANER !!!



Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!

Bestellnummer 41016

ALLE FARBIGE NOKIAS AUSSER 36xx, 76xx, 66xx, N-GAGE

www.x3-reunion.com

10.000 detaillierte Objekte schwirren durch das X3-Universum.





Künstliches Leben

Die Artificial Life Engine sorgt nicht nur für lebendig agierende NPCs, sondern spielt auch Schicksal, wenn man so sagen will. Katastrophen, Kriege und Krisen werden von dieser AL-Engine ins Spiel gebracht.

Die neue Referenz

Das neue Wirtschaftssystem birgt noch mehr Möglichkeiten für Hobby-Ökonomen und die so genannte AL-Engine (Artificial Life Engine) haucht dem X-Universum quasi erst so richtig Leben ein. Sie beeinflusst die Handlungen der NPCs, lässt Kriege entfachen, verursacht Katastrophen, was wiederum Einfluss auf das Wirtschaftssystem hat. Völlig neue Dimensionen bietet das Vernetzen verschiedener Fabriken, wodurch autonome Komplexe entstehen, die gigantische Ausmaße erreichen können. Die Raumschlachten nahmen sich die Entwickler ebenfalls zur Brust und implementierten ein neues Targeting-System, das perfekte Übersicht bietet, die eigene Navigation per Mauscursor ermöglicht und das Auslösen beliebiger strategischer Aktionen erlaubt. Die Quicklaunch-Option, mit der Trägerschiffe mehrere Schiffe gleichzeitig starten lassen, erweitert die taktischen Möglichkeiten ebenfalls. Was ist also das Besondere an X3: Reunion? Die fantastische Grafik? Das riesige, lebendig wirkende Universum? Die grenzenlose spielerische Freiheit? Das unkomplizierte Interface? Die künstliche Intelligenz? Die dynamischen Bonus-Missionen? Die Antwort ist genial einfach: Das Besondere an X3: Reunion ist, dass es all diese genialen Features unter einen Hut bringt, zu einem stimmigen Gesamtkonzept verbindet und somit den Genre-Referenz-Status der Reihe aufrechterhält.



Überraschung

Die filmreife Story führt Einsteiger in das X-Universum ein, bietet aber auch Kennern der Bücher eine Flut neuer Hintergrund-Informationen.

Eindrucksvolle Effekte

Die neue Shader-Technologie macht sich durch besonders realistische Reflexionen bemerkbar, wie Sie beispielsweise auf dem Schiffsrumpf rechts sehen.


www.x3-reunion.com
Spannende Story
Die Hauptstory von X3: Reunion ist in fünf Kapitel unterteilt. Der Spieler erfährt viele Geheimnisse über die wahren Hintergründe des X-Universums und die Mysterien, die es umranken.
Absolute Freiheit...
Die charakteristischen Hauptmerkmale der X-Reihe sind nach wie vor die grenzenlose spielerische Freiheit und natürlich die vier wesentlichen Kernelemente „TRADE, FIGHT, BUILD, THINK“. Treiben Sie Handel, schießen Sie die Schiffe der Khaak Xenon und Piraten in Stücke, bauen Sie riesige Fabrikanlagen und bedenken Sie jeden Ihrer Schritte genau. Damit Sie sich auch wirklich auf diese wesentlichen Elemente konzentrieren können, spendierte man X3: Reunion ein verbessertes, auf Icons basierendes Interface. So klicken Sie sich weitaus intuitiver und schneller durch die Menüs. Die einzigen Grenzen sind also die Fantasie und die Fähigkeiten des Spielers. Sie wollen das X-Universum als Paranid, Split, Yaki-Pirat oder Borone erforschen und kontrollieren? Kein Problem und natürlich greifen Sie dabei auch auf die rassenspezifischen Schiffe und Waffen zurück. Alte Hasen, die X3: Reunion auf die traditionelle Art durchleben, dürfen sich zudem auf eine filmreife Story freuen, die in fünf Kapitel unterteilt ist. Das Ganze wird zudem durch eine Vielzahl von Bonus-Missionen aufgelockert.
Nicht reden, sondern handeln
Das neue Wirtschaftssystem wird von vielen Faktoren beeinflusst. Beispiel: Ein Transporter mit Erz wird abgeschossen. Dadurch steigt der Preis für Erz am Rohstoffmarkt – mit all seinen Konsequenzen für den Handel und die Produktionskette. Das führt auch zu steigenden Produktionskosten der Waren aus Erz.

www.x3-reunion.com



Die Zukunft sieht blendend aus!

Eigentlich müssten wir zur technischen Seite von X3: Reunion kein Wort mehr verlieren, denn diese Bilder sprechen Bände. Übrigens handelt es sich bei allen hier gezeigten Shots ausschließlich um Spielgrafik! So leistungsfähig die alte Engine auch war – um den genialen neuen Ideen der Entwickler auch grafisch gerecht zu werden, genügten ein paar technische Verbesserungen nicht. Die neue X3-Engine ermöglicht deshalb einen optischen Quantensprung, der sogar die Macher selbst verblüffte. Egal, ob es sich nun um die detaillierten Raumschiff-Modelle, die absolut lebensecht wirkenden Planeten, Sternen-Systeme oder die bombastischen Explosionen handelt, die den Bildschirm füllen. Um ein noch realistischeres Weltraum-Feeling zu erleben, müsste man wohl Astronaut werden und wer will schon die Erde umkreisen, wenn er das gesamte Universum kontrollieren kann?

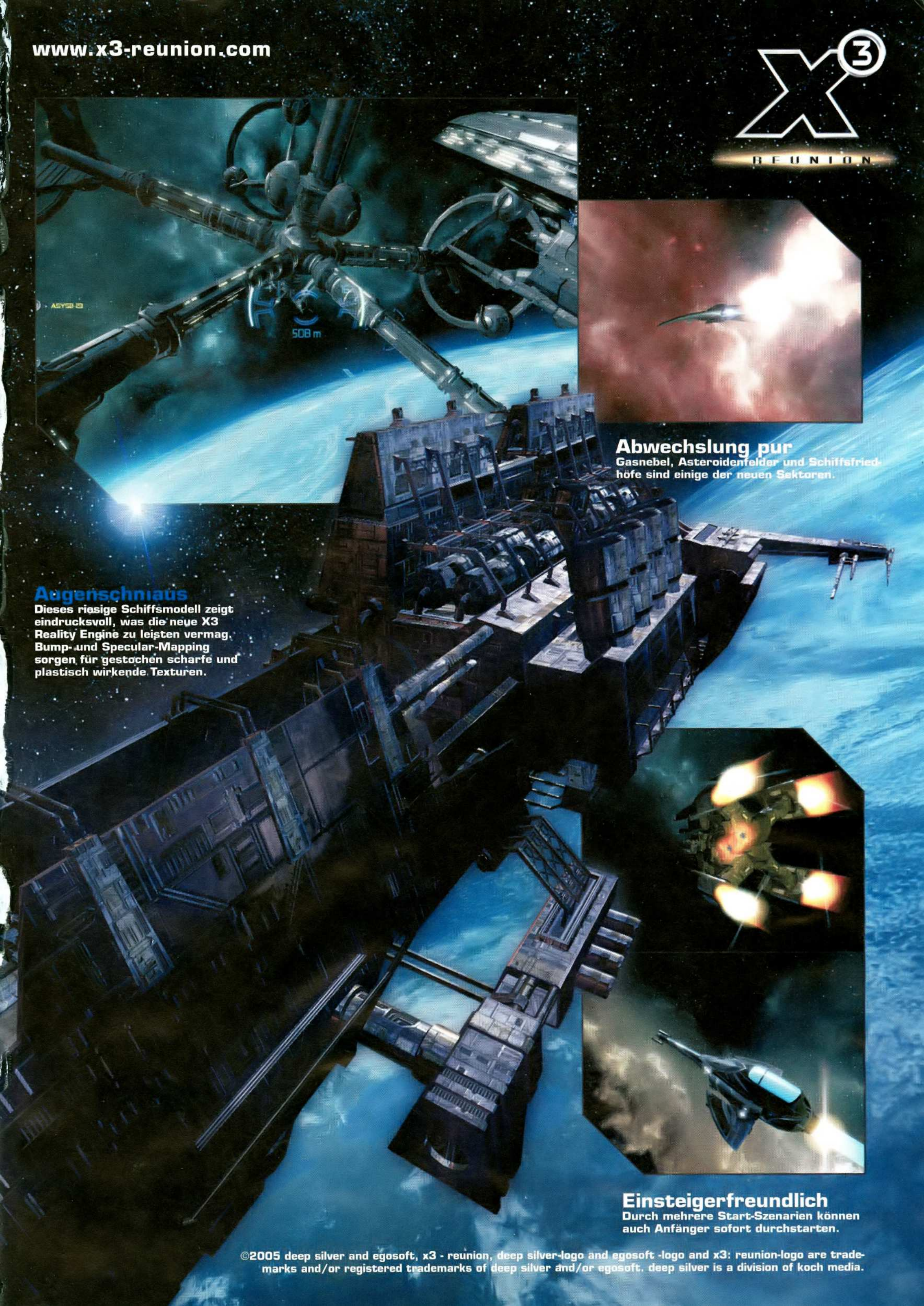








Detailgrad X3
Im Vergleich zu X2: Die Bedrohung wurde die Anzahl der Texturen und deren Qualität verdreifacht.

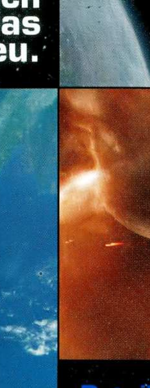


www.x3-reunion.com
X3
REUNION
ASYS8-23
508 m
Abwechslung pur
Gasnebel, Asteroidenfelder und Schiffsfriedhöfe sind einige der neuen Sektoren.
Augenschmaus
Dieses riesige Schiffsmodell zeigt eindrucksvoll, was die neue X3 Reality Engine zu leisten vermag. Bump- und Specular-Mapping sorgen für gestochen scharfe und plastisch wirkende Texturen.
Einsteigerfreundlich
Durch mehrere Start-Szenarien können auch Anfänger sofort durchstarten.
©2005 deep silver and egosoft, x3 - reunion, deep silver-logo and egosoft -logo and x3: reunion-logo are trademarks and/or registered trademarks of deep silver and/or egosoft. deep silver is a division of koch media.

www.x3-reunion.com

Wer die Wahl hat ...
X3: Reunion bietet dem Spieler eine viermal größere Anzahl von Schiffen. Diese können natürlich auch modifiziert werden.





Detail-Wunder
Die Raumstationen sind nicht nur bis zu zehnmal größer als in X2. Die Polygon-Anzahl hat sich sogar verzwanzigfacht!

Perfektion X3

Die X-Reihe gehört wohl zu den ambitioniertesten Spiele-Projekten aller Zeiten. In einer packenden Mischung aus Wirtschaftssimulation und Weltraum-Shooter kämpft sich der Spieler an die Spitze des Universums und handelt nach der X-Devise „Trade, Fight, Build, Think!" X3: Reunion, das Mitte November erscheint, bietet natürlich die geliebten Tugenden seiner Vorgänger – und noch vieles mehr. Das beginnt bei der neuen X3 Reality Engine, die durch modernste Shader-Technologie für absolut realistische Reflexionen sorgt. Gestochen scharfe Texturen, aufwändiges Bump- und Specular-Mapping sind für eine noch nie da gewesene Detailtreue verantwortlich. Doch auch spielerisch stellt X3: Reunion alles in den Schatten. Ein neues Wirtschaftssystem, ein verbessertes Interface und noch spannendere Schlachten beschleunigen den Spielspaß auf Lichtgeschwindigkeit. Übrigens: Egosoft gestaltete den Titel durch unterschiedliche Start-Szenarien weitaus einsteigerfreundlicher. Was aber nicht bedeutet, dass es alten Hasen zu leicht gemacht wird.

TRADE FIGHT BUILD THINK

X3

REUNION

PRÄSENTIERT VON

PC ACTION



